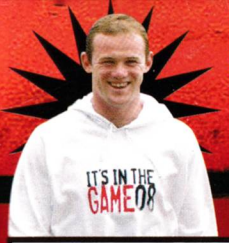


FIFA 08 - ТАКТИКИ И ТРИКОВЕ

Как да станем важна част от виртуалния отбор

92 хитови страници

PC mania

www.pcmania.bg

брой 1 (117) януари 2008
без DVD: 2.99 лв. с DVD: 3.99 лв.

Unreal Tournament III

Empire Earth III

Need for Speed ProStreet

Tabula Rasa

Guitar Hero III Legends Of Rock

Soldier of Fortune Payback

F.E.A.R. Perseus Mandate

GSM ИГРИ

- Las Vegas Nights
- NitroStreet Racing
- Megacity Empire

ХАРДУЕР

- Избереме лаптоп
- GeForce 8800GT vs Radeon HD3

ДЖАДЖИ

- Microsoft SideWinder
- Transcend T.sonic 840
- Prestigio GeoVision 430

КОНЗОЛИ

- Mass Effect
- Super Mario Galaxy
- Rock Band

дистрибуция
www.mart.bg
3 800819 012358 01>

MM TOP 20
INTERACTIVE
COFFEEBREAK
ЗЛАТНИ ХИТОВЕ
ФРАКТУРА
MM
mmtv.bg
musicandmore

PC mania
www.pcmania.bg
брой 01 (117) януари 2008

04
Коментар
В разрез с интересите на фирмата

06
Класация
Какво играем през декември?

10
Писма
Нова година, нов късмет, а писмата си вървят напред

12
Новини
Виртуална кражба - реални последствия

14
Игра на броя
Unreal Tournament 3

18
Ексклузивно
Legendary: The Box

20
Ревю
Need for Speed: ProStreet **20**
Kane & Lynch: Dead Men **24**
Empire Earth III **26**
Richard Garriott's Tabula Rasa **28**
Juiced 2: Hot Import Nights **32**
Guitar Hero III: Legends Of Rock **34**
Chessmaster: Grandmaster Edition **36**
Soldier of Fortune: Payback **38**
F.E.A.R. Perseus Mandate **40**
Beowulf **42**
Supreme Commander: Forged Alliance **44**
SimCity Societies **46**
Scrabble 2007 **48**
Next Life **50**
BlackSite: Area 51 **52**

56
Модове
Half-Life 2: Wars
C&C FarCry
Weekday Warrior
Unsung Heroes: Korea

"Ако имах право на едно желание, то щеше да е бирата никога да не свършва"

Slash от Guns'n'Roses (Guitar Hero III)

20

58
Ретро зона
Total Annihilation

59
e-sport
Началото на Световната киберлига - 26 януари 2008!

60
Тактики
FIFA 08

64
GSM игри
NitroStreet Racing
Las Vegas Nights: Temptations in the City
Megacity Empire: New York

66
Конзоли
Super Mario Galaxy **66**
Ratchet & Clank: Tools of Destruction **67**
Uncharted: Drake's Fortune **68**
Mass Effect **69**
Rock Band **70**

72
Тема на броя
За един мобилен гейминг свят

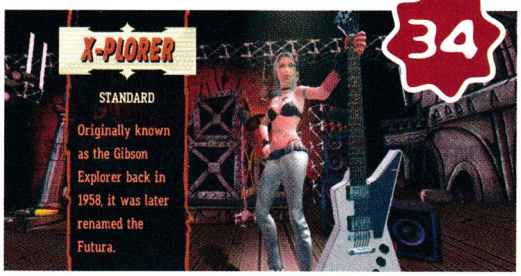
78
Лайфстайл
Pogu се Activision Blizzard!

80
Хардуер
Зимни видеоускорители: GeForce 8800GT vs Radeon HD3

85
Джаджи
Microsoft SideWinder **85**
Prestigio GeoVision 430 **86**
Logitech Driving Force Pro **86**
Transcend T.sonic 840 **87**
GSmax T689 **87**

88
Софтуер
Best Free Soft 01/2008

90
Цели игри

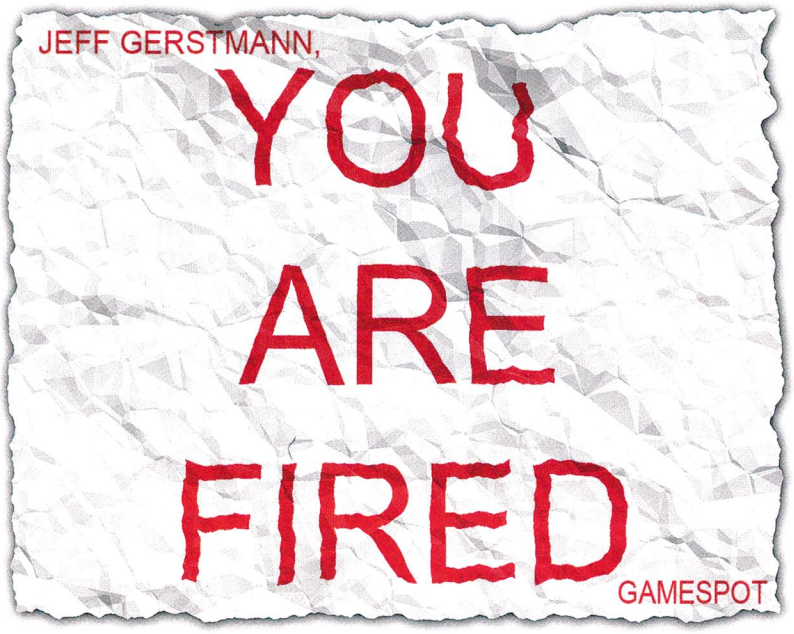


34

32

Георги Панайотов

В разрез с интересите на фирмата...



Този месец две новини разтърсиха геймърския свят. Първата е сливането на Activision и Vivendi Games в новия мегаиздател на игри Activision Blizzard. Втората новина на пръв поглед е семпличка. Геймжурналист бива уволнен. Точка по въпроса, евентуално някоя и друга интернет драма по блоговете. Всичко щеше да се забрави още в деня, в който се случи, ако в историята нямаше няколко дребни, но важни елемента. Уволненият е Jeff Gerstmann или Big Jeff – един от най-старите и популярни геймжурналисти от популярната онлайн-медия GameSpot. Човек с 11 години стаж – т.е. опитен журналист, който всъщност е уволнен, заради факта, че си позволи да изрази откровено своето мнение в статията си.

Безпристрастният поглед на събитията е следният. Геймиздателят Eidos (Tomb Rider, Hitman) излива солидно количество пари за рекламата на последната игра от портфолиото си – Kane & Lynch: Dead Men. Сайтът Gamespot е буквално залят от банери на двамата психопати. Изведнъж играта получава оценка, определяща я в най-добрия случай като средна работа (6/10).

Така и не става ясно какви точно са истинските причини, но по-малко от ден след качването на ревюто се случва следното: авторът Jeff Gerstmann е уволнен, материалът му на места е пренаписан, а на други силно изрязан, видео ревюто е напълно изтрито, а рекламите на Eidos изчезват от сайта. Официалното изявление на GameSpot: "Джеф напусна фирмата, заради неблагопристойния тон на статиите му и неразбиране с колектива".

Наистина видео ревюто на Kane & Lynch: Dead Men е с високо присъствие на малко по-силни думички. Нормално е, когато описваш изживяването от една игра, предвидена за зряла публика (17+) да не използваш пчелички и розови понита в сравненията и метафорите си. Освен това, няколко дни по-късно в своя личен блог, един от колегите на Jeff разказа каква е процедурата при пускане на текст в сайта. Всеки един материал трябва да бъде одобрен от всички редактори, преди да бъде публикуван. Така обвинението към професионализма на Jeff е обвинение към целия екип, който твърдо застава зад колегата си.

Съшитата с бели конци причина за уволнението, комбинирана с несъществуващите цитати за качествата на играта, качени на официалния сайт на Kane & Lynch, както и отдръпването на рекламата на Eidos породи няколко тези. Най-широко тиражираната е, че геймкомпанията е изтеглила не само сегашните си реклами, но и договорите за бъдещи такива, което е вбесило шефовете на геймжурналиста. Това пък накара Eidos-ци да се кълнат в майките и бащите си, че такова нещо няма и не искат името на компанията да се замесва със случая.

Последната новина по казуса е, че корпоративните собственици на Gamespot – CNET ще изпратят хора, да направят вътрешно разследване за конкретните причини за инцидента и до колко оправдан е той. А най-сериозният е за обективността на корпоративните медии по принцип и доколко между рекламните и редакционните отдели наистина има непристъпна стена. Както би трябвало да е на теория. Реалността обаче е, че гейминдустрията върти неимоверно много пари у себе си (по приблизителни оценки – около 40 милиарда долара за 2007 г.). А когато има финансови интереси, дори брутални истории като тази понякога се превръщат в реалност. Даже в родината ни е имало подобни прецеденти – така че нищо ново под слънцето. Цялата тази история разтърси страшно силно реномето на един от най-големите гейминг портали и един много силен разработчик като Eidos. Тя постави отново на дневен ред въпроса дали корпоративните интереси не прекрачват все по-често зоната на моралните принципи и доколко това ще се отрази негативно на гейминдустрията като цяло. Защото подобни случки пораждат страх у всички замесени, а именно стресът (е, и мързелът също) ражда геймдизайнери с ампутирано въображение и недонаправени игри. Като Kane & Lynch, DRIV3R и още много, много други отрочета на маркетинговия шум.

P.S. – Весела Коледа и честита Нова година!

Пълно игрово преимущество!

Новата платформа на AMD Spider е вече в Плесио!

1999 лв.

Turbo-X Spider

код: 824399

- **CPU:** AMD QUAD CORE PHENOM 9500 (sAM2, 2,2 Ghz, 4 MB cache)
- **RAM:** 2 GB DDR2
- **HDD:** 500 GB SATA II
- **SVGA:** ATi HD3850 256 MB DDR3
- **M/B:** Asus M3A32 - MVP
- **Case:** Middle ATX 420W
- **DVD:** DVD-RW Double Layer
- **Monitor:** Asus VW222U

PLESI
Компютърс ЕАД

0800 18 200 **www.plesio.bg**

ул. Ангел Кънчев 5, Понеделник – Петък: от 9:00 до 20:00
Посетете ни и през уикенда от 10:00 до 18:00

www.xfxforce.com

PC Mania TOP 10

със съдействието на
XFX
play hard.

КАКВО ИГРАЕМ – ДЕКЕМВРИ 2007

▲	1. WoW	22.05%
new	2. HL2: The Orange Box	11.69%
▲	3. FIFA 08	10.84%
▼	4. Counter-Strike	6.83%
▼	5. GTA: San Andreas	6.14%
▼	6. Bioshock	5.87%
▼	7. StarCraft BroodWar	5.77%
▼	8. WarCraft III	4.59%
–	9. Guild Wars: EoN	3.04%
–	10. NFS: Carbon	2.99%

Винаги е добре, когато се зададе краят на годината и лека-полека нещата се наместят в някакво русло. Време е за равносметка. През 2007 година равносметката показва няколко азбучни истини. World of WarCraft е предпочитаната игра на малки, големи и още по-малки геймъри. Точка. Футболът винаги възкръсва през есента около появата на нова FIFA. Старата любов ръжда не хваща, а роботите в Broodwar ги мажат с кибергрес, така че там гаранцията против корозия и пълното поцинковане на каросерията са белег на съществуването.

След азбучните истини на PC Mania чарта е нормално да погледнем и върху това какво се случи напоследък с най-играните игри. Тревожна тенденция е възвръщането на статуквото – в едно демократично общество от една страна се стремим към еднозначен избор, но от друга всячески мразим да избираме. Встрани от този затворен и порочен кръг може би трябва все пак да отбележим първото място на WoW като закономерност. Добрата новина от този месец е второто място на The Orange Box. Вероятно заради откачено забавния си геймплей и заради пълноценното изживяване, което доставя, тази игра ще намери по-трайно място в сърцата на геймърите. Мъдростта на вековете обаче ме кара да се тревожа относно верността на всяка прогноза – всичко е преходно, чеда мои, така е и с подреждането в челото на всяка класация.

Трета е FIFA 08, която отново беше заклеймена, че е утилитарен копи-пейст на идеи от минали години. Само едно винаги се чудя – защо никой от футболните запалянковци не се тревожи в строгата консервативност на правилата на любимата им игра? Дузпата си е дузпа, голът си е гол. М-да, лесно е да се каже, трудно е да се помисли. Въпреки всичко – овации за FIFA, овации за футбола. Ай лав дис гейм. Четвърти е Counter-Strike, а колективните стражаро-апашки стратегии са пак на мода. Браво, деца, браво, геймъри. Същото може да се каже и за завръщането на San Andreas, като петото място само закотвя убеждението ми, че една хубава игра си тежи на мястото, независимо дали е от днес или от вчера. Тази теза е в разрез с общоприетото очакване за коментар относно Broodwar, но хей, Коледа, случват се чудеса. И Broodwar вече всички ще обичаме безрезервно. Поне докато не дойде първоянуарският махмурлук...

Шести е Bioshock. В средата на чарта вероятно заради техническите условности около подкарването на този потенциален чартбрейкър. Засега счупени са само надеждите за нещо повече от отрезвяващ финал в центъра на терена. Трябват повече шутове към противниковата врата, уважаеми.

На осмото място се подрежда друг ветеран. Покрай сливането на Activision с Vivendi услужливите анализатори ми припомниха дните, когато WarCraft беше една от най-най-добрите стратегии на света. Днес геймингът се измества безвъзвратно в друга посока. За добро или за лошо – старите герои вече са просто част от пейзажа. На деветото място се подрежда Guild Wars, а десети е Need for Speed: Carbon. Няма висока скорост в този старт. А трябва. Да си пожелаем равносметката на 2008 година да бъде също толкова мъдра, ведра и позитивна като тазгодишната. Защото ако сме безделници, то поне не сме без празници.

Бихте ли играли на конзола вместо на PC?

В разгара на предколедния шопинг ви попитахме дали вече сте готови да смените платформата и да преминете към конзолния свят на забавлението. Проучването ни демонстрира, че името PC Mania все още означава нещо, а именно – списание за PC игри. Повече от половината анкетирани подкрепят компютъра в нелеката му битка за надмощие в света на електронните спортове. Все пак промяна има и тя е демонстрирана от втория по популярност отговор – този на колебаещите се, но все още нежелаещи да си причиняват културния шок на цъкане през телевизора. Надмощието на различните технически решения не променя факта, че играенето на игри е все по-популярно занимание. Играйте си игрите, човечета – чакаме ви и през новата година на www.pcmania.bg!

БИХТЕ ЛИ ИГРАЛИ НА КОНЗОЛА?

Не, PC-то е моята платформа	58.61%
Замислям се, но засега не	24.76%
Конзолите ще победят	10.44%
Много добри игри – купувам си веднага	6.19%

625 MHz CORE

WE HAVE A LEG UP ON THE COMPETITION

The XFX GeForce 8800 Alpha Dog Edition graphics cards offer the performance that gamers have been long been waiting for. With a combination of all the right features, it's like the pure bred champion of the pack. Pick one up today and unleash your gaming potential. For more information, visit us at **www.XFXforce.com**.

LIVE HELP Online Chat

GRAPHICS BY NVIDIA AUTHORIZED BOARD PARTNER

NVIDIA SLI READY

GeFORCE 8800 GT ALPHA DOG EDITION

GeForce 8800 GT 512MB - DDR3

Представителства: Благоевград (073): Рес Ком - 830111; Ботевград (072): АТА Компютърс - 360113; Бургас (056): Рива - 842323; Инфостар - 803065; Варна (052): Технопарк - 600301; Варсис - 600446; Димитровград (0391): Енди-Син - 64004; Добрич (058): Сис Ком - 601181; Бергон Компютри - 600441; Карлово (0335): Ентер - 99930; Монтана (096): Алпиа - 301125; Пазарджик (034): Лого 2000 - 440236; Плевен (064): Електроника и софтуер - 806168; Пловдив (032): ПИК Компютър - 636925; Русе (082): Дартек - 81999; Севлиево (0675): ЯНИ - 35434; Смолян (0301): Алгорита - 63041; София (02): ЖАР - 8221000; ЖМТехнологии - 9658989; Стантек - 9266969; Лидер ТК - 9423939; Мултирама - 4006616; 3Н97 - 8513546; Адсис - 9872412; Вуду - 9461398; ХардуерБГ - 9635475; Перси - 9555496; Ст. Загора (042): Контракс - 252178; Шумен (054): Еленко компютърс - 831700

www.solytrade.bg
solytrade
A COMPANY OF SOLYTRON

XFX
play hard.

HARD TRUCK
APOCALYPSE

Натисни педала на газта и поеми към съдбата си!

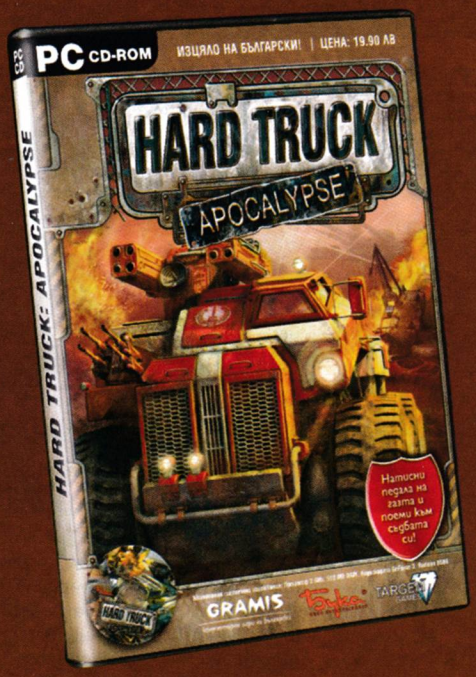
Пет основни модела камиони

Богат арсенал от над 30 различни оръжия

Множество врагове и един титаничен финален сблъсък

Произволно генериращи се предизвикателства

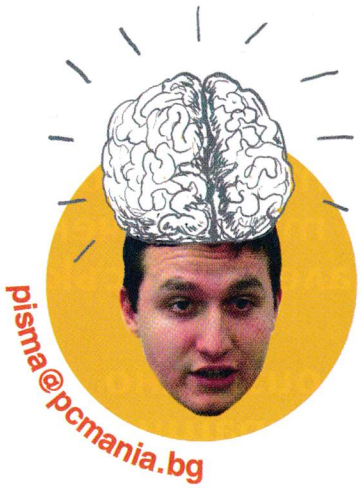
Забележителна 3D графика и специални ефекти



ИГРИТЕ НА GRAMIS МОЖЕ ДА НАМЕРИТЕ В: GERMANOS, OMV, ALEXANDRA VIDEO, METRO, PULSAR И МАГАЗИННАТА МРЕЖА

GRAMIS

компютърни игри на български



Здравейте, скъпи читатели на писмата!

Нова година, нов късмет, а писмата си вървят напред. Обичам да ги чета, а студените дни са ви провокирали към по-вълнуващи неща за обсъждане чрез големия ми мозък. И затапване има, и затапване. Всичко е както си трябва. Коледа е, свята и тиха.

Сашо Бойчев

Министерство на народното здраве предупреждава

Списанието ви е изключително опасно – трябва да ви е ясно. Освен това е много първобитно. Даже работническо дело бе по-обективен и по-добре оформен от тоя плю... пу...пу... боклук! Ами хартията? Абе вие знаете ли, че от целулоза се прави тая хартия?! По света има милиони гладуващи! Дайте я на тях, няма смисъл да разваляте храната! Целулозата е сложен въглехидрат, съдържа се в ориза например (от който се прави голям дял от хартията, между другото).
Ами мастилото? След като хипнотизираните ви поклонници си купят списанието, прочетат го и ги заловят от лудницата. Преди да ги приберат, фенове ви, тези покорни фанатици, умишлено или не, изиграват най-опасния си коз - захвърлят списанието в някой храст, мастилото се измива от дъжда и тези химикали се изливат в почвата. Абе вие сте национална катастрофа, бе! Да измрем ли искате? Природата ни е красива, моля ви, не я застрашавайте с токсичните си отпадъци!
Ами като ви видя списанието и на десет метра от него вони на химически препарати, вредни за здравето на човечеството и озоновия слой! Ако поне искате да имате списание, то пишете с моливи, а мастилото дарете на сираците от домовете. Те поне могат да ги използват за оправдани цели - да пишат, да си упражняват уроците...
Вие сте безотговорни бандити Ако не сте чували, повечето от оцветителите са отровни! Ако не ми вярвате, натъпчете с боя за яйца! Ще отървете света от едни... от едни алчни бандити и разбойници.
Ами корицата? Тя е просто опасна за живота! Онзи ден някой си счупил ръката, защото списанието било на пода и той се подхлъзнал на нея. Смятам, че нарочно е направена толкова цветна, защото сигурно в нея е стъркан оцветен антракс, сливащ се с цветовете ѝ. След тези обстоятелства поне да се продаваше в титаниева обложка, радиационно спираща.
Ами самите текстове в списанието? Според мен те са разгащени и развратни. Ако се прочетат на обратно, сигурно ще прочетем послания на Фидел Кастро. А за прикритите картинки на извратено насилие? И хипнотизиращите кръгове. Това е пропаганда срещу целия свят!
Ами остатъците? След като се направи списанието, има и остатъци. Вероятно ги изхвърляте нейде из нашата девствена прекрасна природа! Личи си, всички тези камари боклуци около блоковете или из горите на България - те идват от вас!
Ами парите, дето с тях правите списание? Не ми казвайте, че идват от печалби. Вероятно в редакцията перете пари, нали? Много ви е удобно - печатница, списание... А и ви спонсорират и тъмни личности, въртящи пазара на оръжие и наркотици, нали? Прекалено явно е!
Няма ли власти, които да ви тикнат в затвора? Може би сте в съдружие с тях? Или с извънземните? Може би в редакцията си конструирате космически кораб, с който да се измъкнете в космоса, след като взривите бомбата. Коя бомба? Ами тая, която сте заложили в ядрото на земята и само едно копче дели от обичната ни планета да останат само безцелно лутащи се камънаци из космоса... Виновни сте и за Големия взрив! И за Втората световна война! И за дупката в озоновия слой! И за смъртта на Иисус Христос! Виновни сте за толкова измиращи хора! И за наводнената баня на съседката! Разкрих глобалната конспирация, която планувате! Това определено е заговор с извънземните! ТРЕПЕРЕТЕ! Понеже ви разнищих и се страхувам да не бъда убит, съм пратил дубликати на това писмо до КГБ, ЦРУ, ДС и бостуанските власти. Те са готови да ми съдействат и при най-малката заплаха. За вас няма да има процес, няма да има обжалване... Не-е, вие заслужавате да се явите пред Страшния съд!
И накрая... Защо ви пратих това предупредително писмо, а не реших да действам незабавно? Ще ви кажа - защото никой друг не ми повярва!
Gordon Freeman

Народен съд за нас направо, Народен съд. А теб ще те използваме в пералнята - да обработваш донорите на свежи пачки с тъмно минало. Сладкодумен си, харесва ми.

Влизане отзад

Здравейте! Ще пропусна банални суперлативи, които мога да кажа за вас, и ще карам направо към въпроса. Чета ви редовно от 3-4 години. С интерес следя рубриката "Писма", но никога не съм се решавал да ви пиша, пък и не е имало нещо, което да пребори мързела. Но ето, че най-накрая се реших:
Пиша ви относно играта Lineage2. Няма да взимам страна относно спора L2 vs WoW, защото играя и двете на официален сървър и мога да кажа, че всяка има своите предимства. Нещото, което ме тревожи, е, че махнахте Lineage2 от анкетата. И защо? Защото някакъв олигофрен се е опитал да ви излъже (ако си спомням добре). И заради него, любимата игра на много хора изчезна от класацията. Не че ми е голям проблем - все ми е едно, ако става въпрос, но просто не е редно.
Другото нещо е пренебрежението ви към тази игрица. Във всеки брой пишете за някаква уникално глупава игра, която оценявате с 2 или 3, за която сигурно над 90% от читателите не са чували, пък камо ли играли. А не споменавате абсолютно нищо за предстоящото излизане на "The First Throne".
Тъй като писмото май ми стана малко дългичко, няма да засягам други теми. Има време. Идва зима, надявам се, че пак ще ми дойде музата да ви пиша. Айде, мерси за отделеното внимание. Поздрави на целия екип. U're da best.
Янко Атанасов
Siedun

Lineage беше елиминирана след толкова много прояви на лош вкус от нейни поддръжници. Имам чувството, че действаше като развято червено знаме пред банда бикове, които само я чакат и се втурват да правят зулуми. Когато нищо друго не по-

мага, идва времето на крайния радикализъм. Пример в историята е ... Френската революция.

Кмете

Здравейте, PC Mania и в частност гусин Бойчев.
*Чета PC Mania от бая време и мога да кажа, че сте №2. No bullshit! Другарю Бойчев, защо не се кандидатирате за кмет на София? Опа, пардон, те изборите минаха, друга ми беше темата на писмото. Ой, сетих се! В ноемврийския ви брой имаше едно писмо на един индивид, който казваше (всъщност пишеше), че никой не играе StarCraft!!! Аз играя!!! И гласувам за него! И не съм овца (според него всички, гласуващи за StarCraft, са оФце). Овце са тия, които само броят пикселите по монитора и в една игра ги интересува само колко е детайлен г*зът на главния герой. Ако главният герой е кака Лара, няма проблем да е по-детайлна, ама въобще не ме интересува колко пъпки имат по лицето корейците в Crysis например. StarCraft е най-добрата RTS, в това спор няма. За мен е и най-добрата игра изобщо. И какво като е стара? В една игра най-важното е геймплеят, а той в StarCraft е... перфектен. Графиката няма думата. C&C3 Tiberium Wars е с по-красива графика от StarCraft, ама я няма в топ 10 на класацията ви.*
Сега за списанието. Еми то кърти мивки, дограма и каквото още се сетите. Като си взема списанието, първото нещо, което чета, са писмата. Но не за да разбера какво терзае изстрадалия български геймър, а за да прочета коментарите на мистър Бойчев. Просто уникална работа. Затапва наред, което е най-големият фън в списанието. Не мога да разбера защо някои се сърдят, че са затапени. В края на краищата никой не ги е карал да пишат. А и как да не затапиш някой, чието писмо лъха на олигофрения? Единствената ми критика към списанието е: Защо, защо продадохте душите си, бре хора??? Защо махнахте уникално яките жълти страници и ги заменихте с така обикновените безлични и сиви (образно казано) гланцирани? Господин Бойчев, помня, че Вие самият много отдавна бяхте казали нещо от рода на "жълтите страници са уникални с това, че показват как толкова много ценна информация може да се побере на толкова ниско качествена хартия" (не цитирам точно, а по памет, щото не знам точно в кой брой бяхте го казал). Защо изоставихте тази позиция? Защо не се борихте, защо не се бихте с шефа на списанието, защо не спасихте това, което отличаваше PC Mania от многото боклуци, залели пазара? Въпреки това си ме радвате. Айде да свършвам с писмото, че ако го публикувате, ще ви изяде цялата страница (въпреки че вие едва ли ще ми публикувате писмото, щото в началото хваля конкуренцията). Само ще кажа едно нещо за финал: Другарю Бойчев, продължавайте все така да затапвате хората. Игнорирайте тези, които се дразнят от това. Или по-добре - затапвайте ги.
Владимир Иванов

За кмет не ставам, щото никога не съм си и мечтал да бъда пожарникар. А жълтите страници изчезнаха безвъзвратно с жълтото около устите ни. За парите не си прав - скоро и ние ще искаме да караме Бентли. Надявам се, че разбираш.

Ще ти извади очите

Здравейте, г-н Бойчев. Здравейте PC Mania. Супер сте, ля-ля и т.н. Та на въпроса: Напоследък почти всички игри, които излизат, имат ефекти от типа на GLOOM или BLOOM ефект. Та тези ефекти не мислите ли, че ни правят малко кьорави?! По принцип повечето хора са си за очила, ама защо и компаниите на игри трябва да ни слагат очила?! Пример на Prince of Persia The Sands Of Time и очила няма да те оправят. Какво става тука? Защо трябва и в нереалния свят да виждаме, тоест да не виждаме всичко? И как излиза най-накрая - с очила съм на лоу графика, а без съм на хай ли? Аз си мислех, че е обратното.
Та това е от мен. Поздрави на всички в редакцията и извън нея
Ваш читател,
Иван Коджаниколов

Хипотетично, напрежението в очите се поражда от трептене, пълноцветност и всякакви други дебилизми. Практично, не ти трябват очила заради това. Потърси причината другаде - в метиловия алкохол, в етиловия алкохол, в юношеския астигматизъм, в наследствеността си. Търси. После играй. Който търси, играе - 48-ми закон на Бойчев за равновесието.

THE SOURCE - Свежа глътка въздух за вашата LAN Интернет мрежа!
- 100%безпроблемна игра в сървърите на Headoff G.I.
- Главозамайваща скорост от BG Интернет пространството
- Реална поддръжка, 24 часа, 7дни в седмицата.
http://the source.headoff.com

TECH

XP бие Vista

След подробни тестове от страна на Devil Mountain Software се оказва, че дори с дългоочаквания Service Pack 1, Windows Vista не може да стъпи и на малкия пръст по производителност на Windows XP, екипиран с бета версията на Service Pack 3. На първата ОС са ѝ трябвали 80 секунди, за да приключи успешно бенчмарка, докато на втората и по-стара – едва 35. Макар и предназначен да увеличи производителността на Vista, SP1 успява да я подобри едва с 2%, което, както и сами може да се досетите, е твърде нищожно. SP3 от своя страна бууства XP с цели 10%. Microsoft заявяват, че оценяват интереса, проявен към ефекта от сервиз пакетите, но не бива да забравяме, че те все още са в процес на разработка.

Транзисторът стана на 60

ЕЕ Times отбелязаха 60-годишния юбилей на транзистора – първият масово продаван продукт, струвал през далечната 1947 година цели 18 долара (днешни 147 долара). Любопитен факт е, че сега в един процесор Core 2 Duo има 291 милиона транзистора, което означава, че по цени отпреди 6 десетилетия чипът би трябвало да струва 42,8 милиарда. Транзисторът е създаден от Джон Бардийн, Уилям Шокли и Уолтър Братейн, които през 56-та получават Нобелова награда за това.

AMD изпада от топ 10

Изследвания, направени от iSuppli, показват, че до края на тази година Intel ще увеличат своя дял на пазара за чипове на 12.5% и ще запазят позицията си на най-голям производител на хардуер в света. AMD от своя страна дори няма да успее да се вмести в челната десетка, сочат анализаторите. Това най-вероятно се дължи на факта, че компанията е изгубила значителен пазарен дял в сегмента на процесорите за персонални компютри. Пък и успехът на двуядрените и четириядрените чипове на Intel въобще не е за пренебрегване.

Второ и трето място в класацията ще бъдат заети съответно от Samsung Electronics със 7.4% и Toshiba, която би трябвало да избута Texas Instruments на четвърто място.

MMORPLOVE

Игрите на любовта

Играем на игри по най-различни причини. Все повече хора обаче виждат в тях потенциално място, където да срещнат любовта на своя живот. В днешно време в мрежата е пълно с истории на хора, запознали се в поредния онлайн свят. Вълната, която започна в чат каналите и мина през сайтовете за запознанства, се разби в бреговете на Azeroth, Vana'diel и Norrath. Стотици, дори може би хиляди играчи биха потвърдили, че са срещнали своята половинка в световете на WarCraft, Final Fantasy XI и EverQuest. Вярно – анонимността в виртуалната реалност е огромна, а информацията за човека отсреща – оскъдна. Една среща на живо ще ви позволи да научите дребни подробности за другия като например външен вид, години, пол, раса и дали си разхвърля мръсните чорапи по пода. Но в играта може да научите в пъти повече за характера на един човек, отколкото на първата си среща с него.

Вече не е срамно да кажеш – "запознахме се онлайн".

WEIRD

Dungeon Lords не е мъртва

Това е една от малкото новини, които са ме шокирали някога. Въпреки небивалия провал, с който Dungeon Lords се прослави в деня на своето излизане, Heuristic Park възнамеряват да направят не само негов експанжън (който ще се появи края на 2008 г.), но и цяло официално продължение. Можем само да се надяваме този път липсващи текстури, неработещи опции и еднообразни нива да не тормозят следващата ролева игра от главния дизайнер на една културна поредица – Wizardry.

Виртуална кражба, реални последствия

Холандската полиция арестува 17-годишно хлапе за кражба на мебели. Куриозът в случая е, че те на практика не съществуват. Или поне не приличат на онези, които красят хола ви. Мебелите са виртуални и "битуват" единствено в Habbo Hotel – популярна холандска онлайн игра. Стойността на кражбата, вярвате или не, е... 4000 евро. Момчето е успяло да си ги присвои, влизайки в профилите на други играчи, без тяхното знание и съгласие. Сега неговата съдба е в ръцете на холандското правосъдие.

MIXED

Vivendi и Activision се обединяват

Геймиздателите Activision и Vivendi Games обявиха, както излежда, сделката на десетилетието в гейминдустрията – двете компании ще се обединят в една под името Activision Blizzard (повече подробности на стр. 78). Комбинирането на заглавия от каталога на Activision като Call of Duty, Soldier of Fortune и Guitar Hero с творенията на златната кокошка на Vivendi – сериите WarCraft, Diablo и StarCraft ще доведе до създаването на най-голямата компания-издател на игри в света, измествайки EA от първото място. Според BBC сделката е на стойност 18 милиарда долара и финализирането ѝ би трябвало да завърши в средата на 2008 г. Какво ще е бъдещето на Blizzard и другите компании в новия софтуерен гигант, можем само да гадаем.

Лара отива под земята?

GameSpot успяха да открият регистрираната марка Tomb Raider: Underworld, което по всяка вероятност означава, че най-новите приключения на Лара Крофт, за които стана ясно, че се разработват от известно време насам, най-вероятно ще се казват точно по този начин. Каквато и да е друга информация относно проекта обаче, на този етап не е известна.

Страхувате ли се от призраци?

Ако отговорът е да, в такъв случай лошо, мно-о-ого лошо, тъй като през есента на 2008-ма на пазара ще се появи Ghostbusters – екшън игра, направена по културния филм "Ловци на духове" отпреди повече от двадесет години. Това съобщиха от лагера на Sierra Entertainment. Играчите ще се екипират с най-различни уникални оръжия и джаджи, чрез които ще преследват, ще се борят и ще залавят всякакви свръхестествени създания, тормозещи улиците на Ню Йорк, по един особено забавен и увлекателен начин.

Преименувай героя си в WoW

Да, това вече е напълно възможно, но както може би се досещате, не и без Blizzard да ви вземат и последните стотинки от джоба. Ако все пак сте заинтересувани, вземете кредитната си карта и отидете в секцията Account Management на сайта на World of WarCraft и се пригответе да дадете 8 евро (на герой) за цялото това удоволствие.

ОЧАКВАЙТЕ ТОЗИ МЕСЕЦ

Pirates of the Burning Sea	Sony Online Entertainment
Age of Pirates: Captain Blood	Akella
Frontlines: Fuel of War	THQ
Field Ops	Atari
Insecticide	Gamecock Media Group

КОЙТО ИГРАЕ – ПЕЧЕЛИ

По случай Коледните празници нашият спонсор **XFX** реши да изненада един от гласувалите в страницата на PC Mania с голямата награда геймърска видеокарта **XFX 8800GTS Fatal1ty 650M 320MB DDR3**. На 11 декември 2007 г. беше изтеглено името на
Живко Илиев от Шабла. Честито!
Ежемесечните печалби от настоящия брой отиват при:
Станислав Станев от Русе – печели ваучер за продукти от XFX на стойност 100 лв.
Стефан Стоянов от София – печели бъндел Point of View с лазерна мишка + геймпад + Prince of Persia.
Явор Карапашов от Сливен – печели играта Hard Truck Apocalypse изцяло на български.
Моля, печелившите да се обадят на телефони 02/986 38 19, 02/986 14 93 или 0888 236 067.
Гласувайте и се регистрирайте на **www.pcmania.bg** за нови подаръци!

АТАКАТА НА ПРОДЪЛЖЕНИЯТА

Анонс на Rainbow Six Vegas 2

Ubisoft анонсираха разработката на Rainbow Six Vegas 2 – продължението на поредния шутър по Том Кланси с действие, развиващо се в Града на греха. То ще се появи на пазара през март 2008 и ще предложи нова сингълплейър кампания с множество допълнителни геймплей екстри. Втората част отново се разработва от Ubisoft Montreal за конзоли от следващо поколение и PC.

Ще има Deus Ex 3

Сайтът на Eidos вече предлага трейлър дразнител от Deus Ex 3, потвърждаващ множеството слухове, нароили се напоследък из мрежата, според които все пак ще има трета част на културната екшън ролева игра на Уорън Спектър. От клипа не може да се разбере почти нищо – нито за какво ще става въпрос в продължението, нито за какви платформи или пък кога ще можем да го разцъкаме най-рано.

Все пак е предназначен да ни дразни, нали?

Жанр: **Шутър**
Издател: **Epic Games**
unrealtournament3.com
Изисквания: **P 2 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, X360, PS3**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

Насам, моля! За да участвате, трябва да заложите само... живота си

Unreal Tournament 3

Всеки път, когато се сблъскам с нова версия на класическия шутър Unreal Tournament на Epic Games, си спомням за първия геймтурнир, в който взех участие на младини. И дори спечелих. Чудя се как за толкова години не съм намерил подходящ повод да ви се похваля с това, но ето, че за всяко нещо идва точният момент. По времето, когато победих всички съседи, взели участие в кървавия сблъсък, проведен в света на Unreal Tournament, все още нямаше големи интернет кафенета. За федерация по електронен спорт никой не беше си помислял, а подобни сблъсъци се организираха от дъжд на вятър и то в кварталните гаражи, наричани гордо от собственици и посетители "компютърни клубове". Разказвам ви всичко това, не за да ви се изфукам, че съм спечелил някое друго леймърско състезание, а за да ви споделя, че когато стартирах Unreal Tournament III (UTIII) и направих няколко бързи дуела, ми се прииска отново да се изправя срещу приятелите от квартала и да им напукам канчетата. Това е така, не защото хората, живеещи наоколо не са ми приятни. Причината е, че играта носи същата онази атмосфера от първата част, която кара най-първичните инстинкти да вземат надмощие над разума. Интензивен, кървав, безкраен сблъсък – това предлага новият триизмерен шутър на Epic Games. Напълно в духа на своите корени.

Не турнир, война!

Ако някой ви каже, че UTIII има солова кампания, не му вярвайте. Както винаги, играта е насочена със страшна сила към мултиплейър изживяванията. В основното меню има една опция, която трябва да мине за раздел със сингълплейър мисии, но те не са нищо повече от няколко часова тренировка за истинското мазало – играта в мрежа. Има и едно начално филмче, което, ако не друго, то поне демонстрира мощта на графичната платформа, на база на която е изградена играта.
Видеото показва как грозни извънземни същества нападат нищо неподозираща човешка колония. Тогава изневиделица изскачат няколко въоръжени до зъби, бронирани като консервени кутии, бойци, които се впускат в неравностойна битка, за да спасят невинното население. Разбира се, най-мускулестият и печен тип е вашият герой – Рийпър.

Секунди след като изгледате началната анимация, вече ще подозирате, че целта на сингълплейър кампанията е да отмъстите за внезапното нападение. Основната разлика с предишните части на поредицата е, че вече няма да се състезавате в турнир, а ще се сражавате в истинска война.

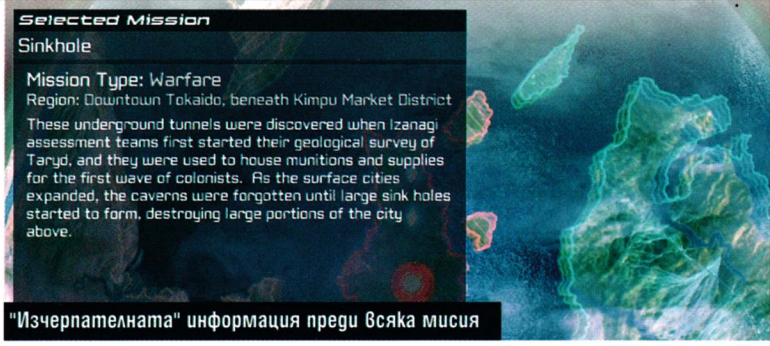
Отново сме в играта

В първата мисия ще ви се наложи да покажете на една крехка девойка кой командва в семейството. Това е необходимо, защото след като в интрото ви раняват, оперират и излекуват и вече сте на крака, трябва да демонстрирате, че все още ви бива за нещо. А как най-добре може да стане това? Разбира се, че с един

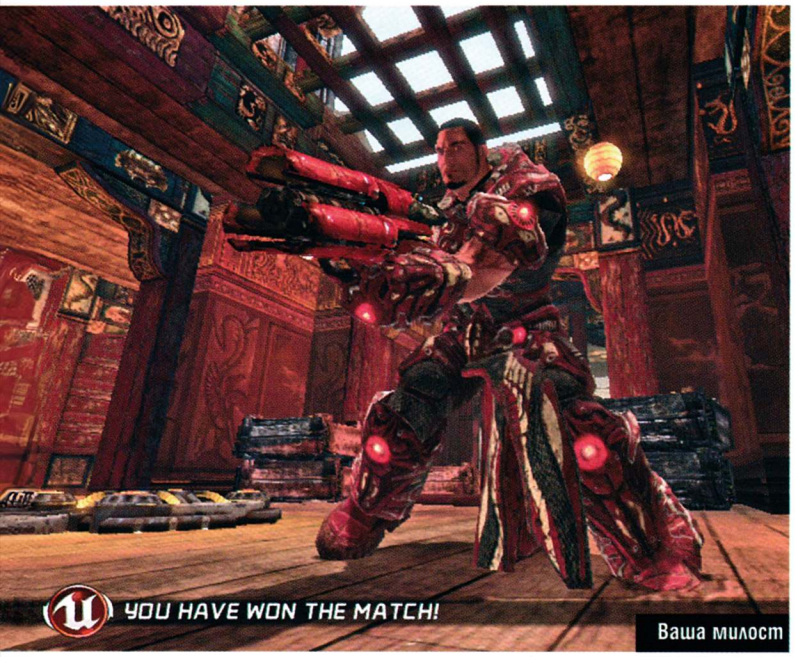
Когато 4 е равно на 3

Ако сте малко объркани от факта, че това принципно е четвъртата официална част на поредицата, а пък Epic Games гордо я обявяват за трета, не се притеснявайте. Не сте само вие. Истината е, че до последно играта беше известна с работното ѝ заглавие - Unreal Tournament 2007 (UT2K7). В един момент обаче разработчиците решават, че Unreal Tournament 2003 и Unreal Tournament 2004 са нещо като една и съща игра, понеже нямало кой знае какви разлики между тях. И така в крайна сметка официалната класация на заглавията от поредицата, според Epic Games, е следната: Unreal Tournament (99), Unreal Tournament II (2003-2004) и Unreal Tournamet III (2007).

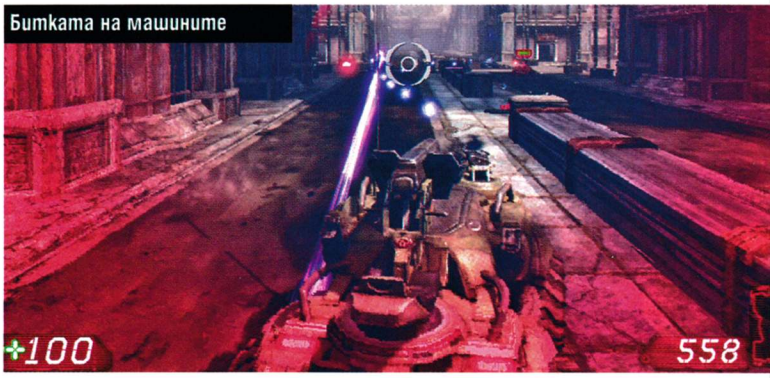
Unreal енджин 3



"Изчерпателната" информация преди всяка мисия



Ваша милост



Битката на машините

Па-па! Убит!

бърз дуел. Един срещу един. Целта е ясна – десет фрага. Оттук насетне кампанията става досадна и еднотипна – малко нетрогателна и често несвързана история за общата ситуация и дрязгите между разни враждуващи корпорации. И за разнообразие: нов режим плюс нова карта – с това ще се сблъсквате, напредвайки в соловата кампания. Далеч по-важно е обаче не дали ще се впуснете в сингъл или мултиплейър, а на кой от режимите на игра ще се спрете.

Малко, но от сърце

Възможностите не са кой знае колко много: Deathmatch, Team Deathmatch, Duel, Capture the Flag, Vehicle Capture the Flag, Warfare (известен в миналото като Conquest - смесица от Onslaught и Assault режимите, познати от Unreal Tournament 2004). Сигурен съм, че ще се обидите, ако ви разкажа какво се случва в първите четири режима, затова ги прескачам и направо преминавам към по-интересните последни два. Основната цел във Vehicle Capture the Flag, както може би се досещате, е да откраднете флага на противниците и да го донесете в своята база. Да, но има малка подробност – това се случва с помощта на многобройните превозни средства, които се мотаят насам-натам в играта. Особеното на този тип сражения е, че се провеждат на огромни карти, където битката се води основно между различните видове движещи се машинарии, включени в играта. Какви точно са те, ще прочетете малко по-надолу. Нека първо ви разкажа повече за режима Warfare, който би могъл да се определи като

черешката на тортата

в UTIII. Впускайки се в Warfare, автоматично попадате в един от двата враждуващи отбора. Всеки от тях разполага със собствена енергийна сфера, която трябва да отбранява. Целта ви е да разрушите електрическото кълбо на противника. Това обаче не е толкова просто. За да успеете да се доберете до него, трябва да превземете една или повече специални точки на картата. Те представляват други енергийни сфери, наречени "възли" (node). Така битката се провежда едновременно на няколко фронта. Веднъж за т.нар. "възли" – надмощието върху тях е от жизнено значение за развоя на събитията, и втори път – за самото противниково енергийно ядро. Освен че отслабват защитата на вражеското ядро, спечелените "възли" ви дават възможност да се телепортирате на определени позиции или да се възползвате от стационарните оръдия, локализирани в района.

А също така и други преимущества, които не са за изпускане. Найхубавото обаче е, че присъствието на допълнителните елементи не прави битката по-мудна, а точно обратното – тази част на поредицата е изключително интензивна. Затова допринасят и превозните средства, за които вече дойде моментът да ви разкажа.

Фантазия на колела

Основните участници в тазгодишния сблъсък отново са високо технологичните пехотинци от Axon и техните смъртни врагове - противните извънземни изроди Necris. Здравеняците от Axon влизат в новата битка с добре познатите от UT2004 превозни средства. Разбира се, претърпели са леки подобрения. Единственото посериозно нововъведение е наличието на летящи скейтбордове. Те ви позволяват да се придвижвате за нула време от точка до точка, но в същото време ви правят супер уязвими. Докато ги яздите, не можете да използвате богатия си арсенал. Manta - добре познатото от UT 2004 возило, летящо на въздушна възглавница, отново намира място на бойното поле. Този път то е с подобрена маневреност, но това не пречи да е все така лесна жертва за по-мощните противникови снаряди.

На линия е и летящият Raptor, леко бронираното бъги Scorpion, което вече е екипирано със специална опция за ускорение, правеща го чудесен инструмент за атака в стил "камикадзе". В титулярния състав място намират и бронираният Hellbender, двуместният въртохоптел Cicada, танковете Paladin, Goliath, Leviathan, както и

Предколедна атмосфера

мобилната артилерия Hellfire SPMA. Извънземните нашественици от Necris разполагат само с шест возила. В тях обаче е вложено много въображение, което ги прави наистина любимо средство за забавление. Формите им са нетипични – някой от тях (напр. Scavenger) приличат на механизирани октоподи. Други пък впечатляват с чудовищните си размери, като например DarkWalker-ът. Това е гигантска роботизирана машина, която безумно много напомня на трикраките "Триподи" от "Война на световете". Отличава се и със способността да изпепелява всичко около себе си чрез мощни лазери.

Да постреляме

За да станете шампион в тази война, се изискват някои специфични способности, най-важната от които е боравенето с нереалния арсенал. В UTIII ще се срещнете с едни от най-мощните, разнообразни и смъртоносни оръжия, познати в геймисторията. Слуховете, че всяко от тях ще бъде създадено от десетки хиляди пиксели, явно не са били само безпочвено раздуване на клюки. Те не само изглеждат убийствено, а и се държат така. На линия са класики като Rocket Launcher, Link Gun, Flak Cannon, Shock Rifle, Sniper Rifle, AVRiL, Enforcer и Impact Hammer. В редиците на нереалния турнамент се завръща и Tarydium Stinger, който успешно замества Minigun-а от предишната част. И най-добрият арсенал обаче би бил напълно безполезен, ако няма подходящ терен, на който да се използва...

Избери арена

Програмистите от Epic Games са се погрижили да изработят сериозно количество карти, където да премерим сили срещу хора или ботове. Те могат да бъдат условно разделени по големина и предназначение. Най-много са тези, на които могат да се практикуват режимите Deathmach, Team Deathmach и Duel. Те са по-малки в сравнение с арените за Vehicle Capture The Flag, например. Най-големи са тези за Warfare, които, освен с размери, могат да се похвалят и с добре премислена архитектура. оКато цяло картите са правени с чувство за умереност. Не са претрупани с оръжия, брони и други благини, но не страдат и от липсата им. Благодарение на графичния енджин Unreal 3.0 нивата изглеждат потресаващо добре. Особено когато играта е подкарана на достатъчно мощна машина. Околната среда обаче не е единственото нещо, което си заслужава да видите. Героите, оръжията, експлозиите, физиката на предметите – всичко е изпипано до крайност. В абсолютно съзвучие с визуалните характеристики пристига и аудио оформлението. Особено приятно впечатление прави внимателно подбраният саундтрак, който значително улеснява вписването на играча в атмосферата. Звуковите ефекти, взривовете и репликите на героите са със същото високо качество.

Реална възможност

На пазара в момента има редица качествени шутъри: TimeShift, Call of Duty 4: Modern Warfare, Half Life 2: The Orange Box и т.н. Въпреки тяхното присъствие обаче UTIII, без да използва революционни похвати, се нарежда директно в челната група. Това, което прави този шутър така популярен, е неговата страхотна атмосфера. Интензивният, кървав и на моменти налудничав геймплей е ключът към сърцата на милионите заклети фенове на поредицата. А те, в последните няколко седмици, жертваха съня си, за да могат да се отдадат изцяло на любимото си заглавие.

В очакване на потопа от карти

В играта са добавени предостатъчен брой разнообразни и много красиви карти. Не е за подценяване обаче и възможността за създаването на любителски такива. Както знаем, Unreal Tournament е поредица, която може да се похвали със значителна модърска подкрепа. А това означава само едно - съвсем скоро из интернет ще започнат да изникват нови и нови арени, на които ще можете да премерите пушките си с играчи от цял свят.

+

- Маниакалният екшън
- Превозните средства
- Режимите Warfare и Vehicle Capture the Flag

графика
звук
геймплей

5.0

–

- Липсата на сингълплейър кампания
- След стотина хиляди фрага започва да омръзва леко
- Липса на нови, нестандартни оръжия

BFG NVIDIA GeForce 8800 GT OC2 512MB PCIe 2.0

Video Memory: *512MB*

Memory Type: *GDDR3*

Memory Data Rate: *1950MHz*

Memory Bandwidth: *62.4GB/sec*

Bus Type: *PCI Express 2.0*

Connectors: *2 Dual-Link DVI-I, HD, TV Out*

Multiple Monitor Support: *Yes*

HDCP: *Yes*

RAMDACs: *Dual 400MHz*

Готова за хайдефинишън гейминг!

ул. "Димитър Моллов" 16, Младост 1, София 1750, България
Тел. +359 2 974 66 11, факс: +359 2 974 16 61, www.argus.bg

HOT SHOTS

Жанр: **3D шутър**
Издател: **Atari**
www.legendarythebox.com
Излиза: **лято 2008**
Платформа: **PC, X360, PS3**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Кутията на Пандора се отваря през 2008-ма

Legendary: The Box

Legendary: The Box има ужасно име, но огромен потенциал. Има шанс това да е една от онези игри, на които почти никой не обръща внимание до излизането, но изведнъж се оказва, че са същински хитове. Така че ще следим развитието на проекта от близо...
Какво според вас ще стане, ако някой отвори кутията на Пандора в средата на Ню Йорк и от нея излязат стотици хиляди митологични същества, твърдо решени да завземат света, някога принадлежал на тях самите? Как ви се струва идеята да стреляте по грифон с картечница или пък огромен титан да ви замеря с късове от небостъргач? Догодина ще разберем на какво са способни Spark Unlimited, отговорни за няколко Call of Duty и Medal of Honor игри, и дали опитът им в WWII шутъри ще им помогне да създадат един як митологичен екшън в съвременни условия.

1

2

3

1 Не е BioShock, но...
На пръв поглед Legendary: The Box е стандартен шутър. Това, което го различава от останалите игри, обаче ще са противниците, срещу които се биете. Просто вижте този грифон, разперил гордо криле в ърбън-среда.

2 Стреляй в главата, за да умре
Върколаците са бързи, умни и трудни за убиване. Те ще ви дебнат тихичко, могат да ходят по стените, да правят гигантски скокове и на практика ви неутрализират за секунди.

3 Битка с кравата
В началото минотаврът размахва своя боздуган и от време на време се опитва да ви набучи на рогата си. Когато му нанесете достатъчно щети, той просто подивява. Тогава просто не стойте на пътя му.

4 Неподозирани съюзници
Подобно на Turok и тук може да изправите противниците си един срещу друг. Примамете някой върколак до гнездото на Черния орден и се наслаждавайте на клането, което ще последва.

5 Да опитомиш дивото
Организацията, подвизаваща се под името Черния орден, иска да опитоми митологичните същества и да ги постави под свой контрол. Т.е. очакват ви и някои доста добре въоръжени човеци за противници.

6 Вампироподобен герой
Този път няма да можете да регенерирате кръв като застанете зад прикритие и почакате здравето да се самовъзстанови. Или пък просто като претичате през някоя аптечка. За целта първо трябва да убиете някое митично същество, след което да му изсмучете душата.

7 Пълна разруха
Spark обещават играта да бъде особено зрелищна. Особено що се отнася до унищожението на света около вас. Ако не вярвате, гледайте официалния трейлър, подвизаващ се в мрежата.

Жанр:	**Рали**
Издател:	**Electronic Arts**
www.ea.com/prostreet	
Изисквания:	**P 2.8 GHz, 512 MB RAM, 128 MB Video**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, DS, PS2, PS3, Wii, X360, PSP**
Мултиплейър:	**Да**

Пламен Димитров

Къде останахте, чудни полицейски вечери?

Need for Speed: ProStreet

Раздвоен съм как да направя това ревю. За времето, което имах да тествам най-новото попълнение в серията Need for Speed, попаднах на фенски мнения, залитащи и в двете крайности – за едни това е последният пирон в ковчега на поредицата, за други е небесна благодат. Общо взето, каквото и да напиша, има голям шанс да си го отнеса от поне едната от двете агитки, така че да видим за какво става въпрос, пък ще му мислим накрая.

Продължение или нова игра?

Не е лесно да се промени формулата на нещо работещо, при това сравнително успешно. По случай вечния спор дали новите FIFA са просто ъпдейти или нови игри, колегата Бойчев неотдавна каза с основание, че който може да измисли нова концепция за футболен симулатор, ще стане несметно богат. При NFS историята е същата – има краен брой неща, които можеш да пипнеш, преди да съсипеш джитката. В ProStreet от EA са решили да поемат този риск и потеглят по изцяло нов път – вместо аркадната гонка, в която участвахме досега, имаме пред себе си нещо, което много прилича на симулатор. Само че от време на време се държи като стеснителна госпожица и не иска да си признае директно: sim ли е или не съвсем.

Та поне по тази линия, ProStreet е различна. От играча зависи колко точно – ако искате неангажиращо бръмчене, няма проблем: на ниска трудност опонентите ви ще са достатъчно сакати, за да се състезавате само в първите тридесет секунди от пистата, след което ще карате сами, откъснали се на доволно разстояние пред колоната. Една готина зелена линия ще ви показва откъде точно да карате, за да вземете завоя по оптималния начин, с каква скорост да се движите, а играта сама ще решава как е най-добре да подобри характеристиките на колите ви. Това е единият вариант, тогава играта почти се играе сама. Другият е за автоманиаци – ако искате, можете да се заровите до лактите във виртуално машинно масло и да тунинговате сам всяка подробност от возилото си, да го изпробвате във въздушен тунел и какво ли не. Обикновено истината е някъде по средата.

Къде спи КАТ?

Но колкото и да е важна подготвителната фаза, основното е качеството на състезанията. Тук за съжаление мнението ми е по-скоро негативно и това се дължи на една основна причина – нелегалните ралита, около които се въртеше сюжетът в предните издания, остават в миналото. Вече ще се състезавате в 100% легални надпревари, не в градски условия, а на затворени писти. Сами се досещате какво означава това – в играта няма абсолютно никаква полиция. А именно в адреналиновите преследвания с блюстителите на реда се състоеше 50% от кефа в предните части, и не вярвам да съм сам в това предположение. Просто тръпката от състезанието вече не е същата – преди карахме възможно най-бързо, за да не ни спипа дългата ръка на закона, сега караме бързо... просто за да сме първи. Не, определено не е същото.

В момента историята (ако изобщо може да се говори за наличие на такава) ни казва, че целта е да преминете през определено количество ралита, за да стигнете накрая до самия Showdown King и да го детронирате. Мотивацията ни за това е (като изключим вроденото ни желание да сме гъзари) практи-

Не може без каки на старта и финала

Типичен race day

чески никаква. Не помагат и абсолютно антипатичните персонажи с поведение тип "in yo' face!" или "ти знаеш ли кой съм аз?". Поне мен това отношение ме подразни, вместо да ме амбицира. А до битката с последния "бос" не се стига нито бързо, нито лесно – ще трябва да преминете през десетки race days, които представляват сбор от обикновено между четири и седем състезания. Трябва да ги минете на един дъх, защото иначе губите прогреса си. Както вече споменах, гонките се провеждат само на специално пригодени за целта писти (повечето от които реално съществуващи, като Texas World Speedway или Portland International Raceway), така че забравете за шорткъти или други такива пинизи. Повечето "различни" трасета са всъщност разновидност на старите, с различни отворени секции откъдето може да минете. Но дори и така играта е зарибяваща, за това не споря.

Видовете състезания

са повече или по-малко познати от преди. Имаме нормално рали – Grip, което все пак има няколко разновидности, но няма да се чудите дълго какво трябва да правите. Drag също е познат, но е малко по-различен от преди, например вече трябва да загрявате гумите си преди всеки тур (това е интересно, но омръзва бързо, а е задължително) и поради липсата на трафик всичко опира само до точността, с която сменяте скоростите. Drift и Speed също нямат нужда от обяснение за хората, докоснали се поне веднъж до NFS. Най-добре е да се сдобиете с по една кола, специализирана в определен тип състезание, защото за повечето отделни race days трябва да докарвате свое возило.

Transcend
Exceeding Your Expectations

Music. Pure and Simple.

официален вносител:
Soft Communications
www.scomms.com sales@scomms.com

ОТОРИЗИРАНИ ДИСТРИБУТОРИ: multirama handy JEFF Office Express

Трошка или звяр – зависи от тунинга

Подгряване на гумите

Потрошената кола – радост за окото, болка за джоба

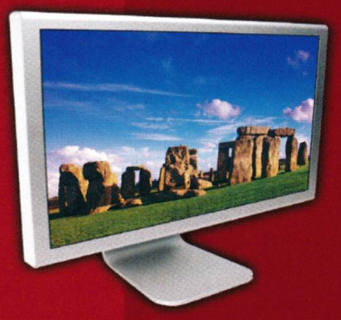
За да прогресирате, печелите точки, като има две възможности – просто да спечелите деня или да го доминирате, като вземете всички възможни златни медали, което носи повече пари. Много важен момент тук е, че всички коли вече са напълно податливи на разрушение – всеки удар допринася за общото състояние на автомобила и ако карате с рогата напред, като нищо можете да си останете по средата на пътя само с голо шаси. Вече трябва да внимавате много повече кого и как блъскате, както и да мислите как да минавате завои и тесни участъци, без да олющвате боята – понасянето и избягването на щети е една от основните черти в геймплея на ProStreet. Най-малкото не можете да сменяте коли по време на race day, а само да ги поправяте, което се отразява зле на банковата ви сметка.
Мултиплейърът е на практика навсякъде, но за щастие на сингъл-феновете не е задължителен. Можете да обменяте "чертежи" за перфектно настроени коли с други играчи, да организирате онлайн race дни, а ако искате, джиткатa ще записва постиженията ви и ще ви поставя в глобална ранглиста. Лично за мен подобно следене от страна на Големия брат е неприятно, затова не съм ползвал тези възможности, но те все пак присъстват, ако ви интересуват. Най-смешната от всички опции е, че можете да си купите части или коли с истински пари, вместо с игрови – за щастие това е само във версията за Xbox 360 и отсъства от тази за PC. То бива комерс, ама чак пък толкова...

Фотореализъм?

Авторите твърдят, че са се целели във фотореалистична графика, която да отвее всякаква конкуренция от пътя си. Графиката наистина е отлична, като започнем от цялостния вид на колите и стигнем до деформациите, когато понесат някакъв damage. Частите се разхвърчават по великолепен начин, удрят други коли или остават на пътя, за да пречат при следващата обиколка. Възможностите за промяна на външния вид на возилото ви също са на пръв поглед безкрайни и доста радващи окото – има хиляди начини да оцветите и облепите МПС-то си. Всичко това обаче идва на доста сериозна цена – играта е лакома откъм ресурси и макар лично аз да нямах особени проблеми, други се оплакват от неприятно насичане на по-високи детайли. Звукът е малко плосък и повечето возила подозрително си приличат едно с друго по шума на мотора. Също така EA са пренесли в ProStreet една от отличителните черти на спортните си игри – коментаторите. Само че според мен това е поскоро излишно, все пак не става въпрос за футболен мач и не ми трябва някой да ми обяснява колко съм зле съм се представил (когато не съм) и да ми крещи нещо нечленоразделно в ушите, докато карам с 190 км/ч (попаднах на такъв много неприятен звуков бъг). А е почти гарантирано, че докато превъртите играта, ще намразите до дъното на душата си името Райън Купър (така се казва главния герой) – защото коментаторите се чувстват задължени да го повтарят на всеки десет секунди. Но ако преживеете първия коментатор, който е най-досаден, ще преглътнете и останалите. Крайната оценка? ProStreet не е кофти игра, но според мен EA правят огромна грешка, като изключват гонитбите с полицията и трафика от цялостната картина. Графика, щети, тунинг – всичко това е чудесно, но без тези елементи NFS: ProStreet се превръща просто в поредната игра с коли. Дано авторите се замислят над това, за да не превърнат поредицата в копие на Формула 1, но без болидите. Лично аз все още предпочитам Most Wanted пред ПроУлицата, за вас не знам... Най-малкото е силно препоръчително да я пробвате – заслужава си.

The **Ultimate** Visual Experience™ for **HD**

HD Gaming • HD Photos • HD Video



HD видеото оживява с ATI Radeon™ HD 2000 серия!

- Видео на голям екран с технологията ATI Avivo™ HD
- Лесно HDMI свързване по един кабел с вграден 5.1 surround звук
- Гладко възпроизвеждане на Blu-ray™ и HD DVD
- Всички видео екстри на Windows Vista® с пълна DirectX® 10 поддръжка

SAPPHIRE HD 2400 XT
700 MHz ядро/1400 MHz памет
256 MB GDDR3, 64-bit
UVD (H.264/VG 1), HDMI, HDCP
Пълна поддръжка на
Microsoft® DirectX® 10

SAPPHIRE HD 2600 XT
800 MHz ядро/2200 MHz памет
256 MB GDDR4, 128-bit
UVD (H.264/VG 1), HDMI, HDCP
Пълна поддръжка на
Microsoft® DirectX® 10

ATI Radeon™ GRAPHICS

Официален дистрибутор
"АСБИС България" ЕООД
"Симеоновско шосе" 120,
1700 София, (02) 969 9811,
sales@asbis.bg www.asbis.bg

AMD
Smarter Choice

© 2007 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, the AMD arrow logo, ATI, the ATI logo, CrossFire, Avivo, Radeon and The Ultimate Visual Experience are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Windows Vista and DirectX 10 are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Other names are for informational purposes only and may be trademarks of their respective owners. The features listed reflect the capabilities of the graphics processing unit (GPU). Implementation of any specific feature may vary by graphics card. Not all ATI Avivo HD features are available in all products. Consult graphics card specifications to confirm support for these features. Features, pricing, availability and specifications may vary by product model and are subject to change without notice. Products may not be exactly as shown. DirectX 10 drivers for AGP products are currently not available and are scheduled for delivery in Fall 2007.

Жанр: **Екшън**
Издател: **Eidos**
www.kaneandlynch.com
Изисквания: **P 2 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS3, X360**
Мултиплейър: **Да**

Владимир Тодоров

Една добра идея, отишла по дяволите

Kane & Lynch: Dead Men

3 или 5 – за Кейн и Линч е все едно

До скоро във интрото на сайта на Kane & Lynch се подвизаваха два умело сглобени цитати от ревюта и оценки, които обаче не отразяват реалната оценка за играта на IO Interactive. Единият, приписван на GameSpy, сравнява екшън геймката с филмите на Майкъл Ман (режисьорът на "Жега"), докато другият – "Наемник, психопат и куп пари... какво би могло да се обърка?" е на Game Informer. И под двата се мъдрят оценки 5 от 5 звезди. Проблемът е, че GameSpy дадоха 3 от 5, а Game Informer – 7 от 10. Пък и нито един цитатите не е от ревютата на съответните медии. Този на GameSpy е изваден от превюто им от E3, докато за другият дори не е ясно откъде е. Веднага щом се вдигна шум, цитатите бяха махнати и на тяхно място стоят някакви глупости от типа "Treacherous, double-crossing brilliance". Звездичките са си отново 5 от 5. А цитатите са приписани на Loaded и Nuts.

Да те уволнят заради едно ревю

Ако работите в GameSpot, това очевидно не е мястото, където да изразявате свободно личното си мнение. Печалният пример за това е Джеф Гертсман, дългогодишен редактор на престижната онлайн медия за игри. След като го натоварили със задачата да рецензира Kane & Lynch: Dead Men, той точно, кратко и ясно си изказал мнението. При това не особено ласкаво. Лошо няма. Но оценка 6 от 10 определено не е задоволителна за издателите Eidos, които са инвестирали сериозни пари за реклама в GameSpot. Естествено – рекламодателите са бесни. Какво става после? Ами... Джеф е уволнен. GameSpot отказват да коментират защо, но нещата са ясни - защото е казал истината за една глупава игра. Поредният пример за това как се пишат напомпани ревюта по поръчка. Възможно е и други фактори да са допринесли за изритването на Джеф, който застава твърдо зад ревюто си, но по всяка вероятност именно то е изкарало извън нерви шефовете му. Но това не е всичко. Друг служител на геймърския сайт, пожелал анонимност, е разкрил малко инфо за натиска, на който са подложени авторите в GameSpot и за това как ревютата им биват преработвани в зависимост от желанията на рекламодателите. Според него репутацията на сайта е безвъзвратно загубена и в най-скоро време можем да очакваме още напускания.

Когато очакваш игра, създадена от авторите на най-бруталния плешив наемен убиец, съществувал някога. Когато всички предпоставки за нея сочат, че тя ще бъде истински трепач, включително нейните главни герои - двама психопати, осъдени на смърт, които се озовават на свобода. Когато станеш обект на рекламни трикове, съпътстващи излизането ѝ. Тогава просто няма как да не се разочароваш от крайния резултат, щом пуснеш Kane & Lynch: Dead Men. Поредната геймка с потенциал, която не успя да оправдае очакванията...

Осъдените на смърт идват

Тя започва с гръм и трясък. Рязко. Хвърля ви на секундата в екшъна. В единия момент се возите в камиона с другите затворници към своята екзекуция, а в другия - Линч ви казва да си покриете главата, защото миг по-късно возилото се разбива. Подземната организация The7, за която някога сте работили, е тук, за да ви спаси. Поне вие си мислите така. Единственото нещо, което искат от вас обаче, е да ви отмъстят, тъй като сте ги изоставили и сте си плюли на петите с торба, пълна с диаманти, мислейки си, че възложителите на задачата са умрели. Поемайки ролята на Кейн, вие научавате, че жена ви и дъщеря ви са отвлечени и че ще бъдат екзекутирани, ако не направите това, което The7 искат от вас. За капак на всичко те ви лепват Линч – плешив, очилат и неуравновесен психопат, обвинен в убийството на съпругата си, който да следи всяка ваша крачка. Дотук добре. Историята става, а визуализацията на повечето нива е ако не перфектна, то поне добра. Но как стоят нещата с геймплея?

Да си оставиш пръстите

Излизате от камиона и залитате, зрението ви е замъглено, носът - счупен, лицето - окървавено. Казвате си – уау, тая игра ще е яка. Веднага щом успеете да се свестите и да се докопате до първия пистолет, лежащ удобно на земята на няколко крачки пред вас, започва да идват и първите проблеми. Враговете ви се държат като групичка бавноразвиващи се типове, които, без да искат са получили, оръжие в ръцете си и се чудят как да го използват. Това до голяма степен обезсмисля използването на каквито и да било прикрития (и без това системата е недоклатена и на светлинни години от Gears of War). Даването на заповеди на съотборниците ви в повечето случаи е безсмислено, тъй като, ако имате поне малко опит с екшъни, ще се справите отлично и сам-самички. Нивата са кратки, без особени предизвикателства в тях, а единственото нещо, което се иска от вас, е да вървите напред и да стреляте в главите на безмозъчни полицаи. Ако все пак случайно някой успее да ви гътне, ваш съекипник ще дойде, ще ви забие една инжекция с адреналин в гъза и ще ви върне отново към живота. Не разчитайте твърде много на това обаче. Предозирането води до смърт.

Пропилени възможности

От време на време ще попа-

дате и на някои наистина добри дизайнерски решения, реализирани обаче умопомрачително зле. Да вземем за пример нивото, в което, докато се намирате в един относително плитък трап с дъщеря си, над главата ви прехвърчава гигантски строителен камион, опитващ се да ви прегази. Логичното решение на ситуацията е да убиете шофьора. За ваше нещастие предното стъкло по една или друга причина не желае въобще да се счупи, докато за страничното ще ви трябва

В центъра на хаоса

Гаранция, че ще уцелите няма, дори и да сте най-добрите стрелци

поне един пълнител, за да го напукате. Това е и една от сцените, които ще ви изкарат извън нерви, докато успеете да ги преодолеете, и ще ви накара да се запитате не веднъж и два пъти защо си губите времето с Kane & Lynch.

Кой ще се окаже предател?

Единственият мултиплейър режим в тази игра е може би най-доброто нещо, което авторите на Hitman са успели да измислят. Той се казва Fragile Alliance и позволява на до осем играча да запретнат ръкави и да се превъплътят в истински, закоравели престъпници, за да започнат да обират банки, магазини и прочие. Проблемът е, че впоследствие парите се разделят по равно, а печели онзи, който има най-много.

Във всеки един момент някой от играчите може да реши да забие нож в гърба на съотборниците си, да се превърне в предател и да избяга с цялата плячка, която ще си остане само за него. Тогава другите ще трябва да се опитат да го спрат на всяка цена. Ако го убият, той ще се прероди и ще застане на страната на полицаите. Безспорно режимът е як, стига да има с кого да го играете. Предвид репутацията на играта обаче, не разчитайте много-много на него. В най-добрия случай си оставате с потресаващо кратката сингълплейър кампания.

Финално

Няма как да не те е яд, че IO Interactive не успяха да напипат правилната формула при създаването на Kane & Lynch. А имаха всички предпоставки да го направят. Да не говорим за абсурда, на който се натъкнах, без да искам. Играта върви по-добре под Windows XP със 7900GT карта, отколкото под Vista с 8800GT. Затова един бърз приятелски съвет от мен. Стойте си с XP и не пускайте Kane & Lynch: Dead Men, освен ако наистина не сте много, ама много загорели за някакъв екшън.

Жанр: **Стратегия**
Издател: **Mad Doc Software**
Sierra
www.empireearth.com
Изисквания: **P 1.7 GHz, 512 MB RAM, 6.5 GB HDD**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Дѐ го чукаш, дѐ се пука!

Empire Earth III

Нациите

Mad Doc Software изоставят концепцията за многото нации и се спират на три основни. Всяка една може да бъде модифицирана по време на кампанията с различни ъпгрейди. Това е добро решение, особено за мултиплейър, но предполага, че и трите нации би трябвало да са добре балансирани. Трите сили в играта са:

Средният Изток или талибаните. Ако сте играли Command&Conquer: Generals няма да видите нищо ново – невидими пехотинци и снайперисти, джипки с 50-калиброва картечница на гърба и сгради, извадени от произволно циганско/арабско гето. Силата им е в мобилността и кавалерията/леките машини. Артилерията им има опцията да стреля с токсични заряди. Гадовете са мобилни – всяка сграда може да се трансформира в камионче и да се кашира за отрицателно време в произволен ъгъл на картата.

Западът, тоест Европа. Западняците са протосите на Empire Earth 3. Техните единици са най-силни и съответно най-скъпи. Не разполагат с много специални технологии, но за сметка на това танковете им са безумно мощни, а влязат ли веднъж в последната епоха, разполагат с двата най-силни робота.

Изтокът. Великият китайски народ винаги е поставял историци и социолози пред дилемата дали е повече велик или повече китайски (за народ няма съмнение). Ако искате евтина и многочислена пехота, дълги почти неунищожими стени то не се колебайте. Безумието обаче става пълно при прехода в последната ера, когато дизайнерите са решили да наръгат спринцовки с мутаген във всичко, мярнало им се пред погледа, и ще трябва да управлявате генетично модифицирани октоподи, скорпиони, раци и калинки вместо танкове.

Empire Earth 3 е много противоречиво заглавие. Последната част от серия с традиции и с много измъчен процес на разработка може съвсем да ви разочарова или да ви хвърли на върха на геймърската радост. Трябваше да бъде едно, пък излезе друго, а по-консервативните RTS феновe не се кефят на странни дизайнерски решения. В крайна сметка всеки сам ще прецени за себе си дали странното чувство за хумор и опростеният геймплей на третата част са за него или не.

Славното минало

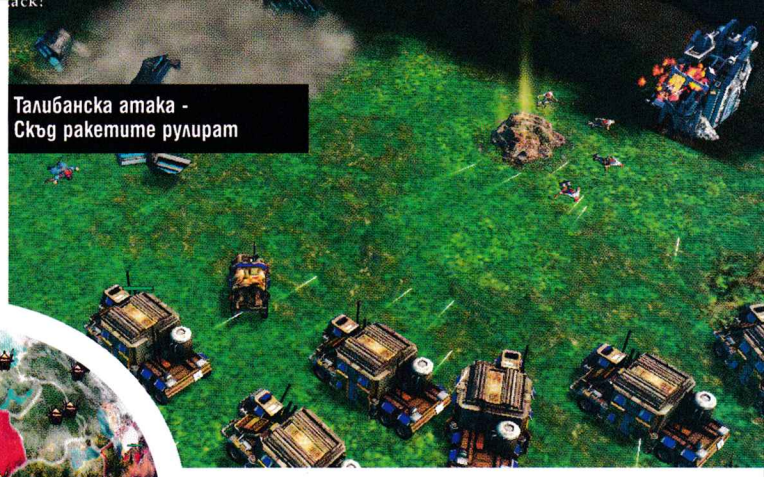
Empire Earth беше една от първите игри, проследяващи развитието на човечеството от зората му до далечното бъдеще. До излизането ѝ подобно нещо можеше да се види само в серите Civilization, които никога не са ме радвали заради прекалената си статичност и липса на екшън. Age Of Empires предлагаше нещо подобно, но бе прекалено схематична в еволюцията на народите за определена епоха – античност, средновековие, велики географски открития и т.н. Единствено и само Empire Earth даваше възможността да се избере една от десетките нации и да се развиете от каменната до дигиталната епоха, заменяйки копиеносците с високотехнологични роботи. Това, естествено, се отрази кофти на мултиплейър частта на играта, тъй като един скирмиш отнемаше средно по 2-3 часа, дори на малка карта. От друга страна, кампанията беше страхотно дълга и интересна, а редакторът на карти позволяваше създаването на сценарии тип "WW2 танкове нападат Троя". Поредицата е разработена от британците Stainless Steal Studios, които по една или друга причина губят правата над франчайза и безпаметно умират през 2005 година (издавайки доста добрата Empires: Dawn of the Modern World и недоклатената Rise and Fall: Civilizations at War).

В този момент в играта влизат Mad Doc Software, разработили втората част от поредицата. Впоследствие те започват и разработката на тройката, по пътя се отказват, но в крайна сметка пак се връщат към проекта. Уви, тази постоянна смяна на приоритетите малко или много се е отразила на финалния продукт. Empire Eart 3 няма много общо с предните две части освен многото ери, през които можете да минете, и присъствието на роботите. Затова, ако сте фен на поредицата, просто приемете, че играта не съществува. Ако пък тепърва прохождате в жанра или искате лековато и не много сериозно заглавие, даващо големи дози фън при правилната психична настройка – то EE3 е точно за вас.

Оттук-оттам

Кампанийният модел е взет едно към едно с този от Warhammer 40K: Dark Crusade. Вече виждате цялата Земя, която трябва да превърнете в своя империя, разграфена на зони. Всеки ход можете да създавате и изпращате армии да завладяват нови територии. Сблъсъците са два типа – с местно население и с враждебни фракции. Първите са точно толкова предизвикателство, колкото и да си размажете пръста с 3 килограмов чук – всеки идиот може да го направи. Просто събирате по хилядарка от двата ресурса и ги подарявате на диваците, след което сте готов за вечен и безоблачен съюз. При втория тип сблъсъци има малко повече идея, стига ИИ-то да беше малко по-хитро. Все пак е готино

Викингите - страшилищата на античния свят, КВО?



Талибанска атака - Скъд ракетите рулират

Съюзниците ми леко изостават в развитието си

да видиш огромен триизмерен модел на планетата ни. Геймплейният модел пък е копипейстнат от Command&Conquer: Generals при замисъла на нациите и концепцията на единиците им, и от Rise of Nations на ниво микро и макро икономика. Всъщност всичко е страшно опростено. Всяка карта е разделена на зони.

Ако построите "кметство" в някоя от тях, тя става автоматично ваша. На всяка територия има няколко неизчерпаеми депа от природни ресурси, а към всяко кметство можете да вържете по един пазар, който автоматично да генерира парички. Просто построявате двете нужни ви за събиране на ресурси сгради и сте готови. Те сами си пускат работниците и си цъкат, няма преразпределяне на работна сила в зависимост от нуждите ви, нито търсене на нови ресурси при изчерпването на тези около стартовата ви локация.

Войските се произвеждат в казармите, леките и тежките фабрики (или конюшните в поранните епохи). Войските също са силно опростени като концепция – лек и тежък вариант на пехотинци, стрелци, конница и артилерия. Тук-таме се мярка и по някоя уникална за фракцията бойна част. Всяка единица е силна срещу определен противник и слаба срещу друг. Равното миксиране на разнообразни юнити в армията гарантира сигурна победа в 90% от случаите, а пропускът дори на един тип предизвиква срамни загуби. С течението на епохите кавалеристите се заменят от танкове и бронирани коли, а пехотинците – от стрелци с пушки и базуки.

И като казвам "опростяване на геймплея", това е най-слабото определение, за което мога да се сетя. За точно пет минути можете да видите и построите всичко, което играта предлага. Което на мнозина няма да се хареса, но на мен ми беше приятно да играя на заглавие, което се явява гейминг еквивалента на чоплене на семки. Например летищата предлагат няколко типа самолети, които дори не можете да контролирате самостоятелно, а само да изберете дали ще направите над разузнавателен или бомбен полет над дадена местност, и после да чакате известно време да се презареди опцийката.

Технично

Играта използва Phisyx технологията за реално поведение, изглед на единиците и взривните ефекти. Стига да имате въпросното парче хардуер, разбира се.

Без него пак ще можете да видите много красивите единици и текстури, но така зверски ще ви сече, че чак ще се зачудите дали някой не е сменил важните компоненти от PC-то ви, докато сте спали.

За финал оставих мегаултрапроблема на играта – баланса. Въпреки заложената "камък-ножица-хартия" система, нито дизайнерите на играта, нито самите юнити са наясно кога и как да я прилагат.

А присъствието на единица, буквално засмукваща за секунди сгради и солджъри, изритва с брутален финт целия баланс в кофата и кара мултиплейър изживяването да си смуче големия среден палец.

P.S. – Наистина не знам какво е шмъркал Крис Тейлър, но вече знам от къде си го набавя – озвучителния екип на Mad Doc Studios!!!

ONLINE ONLY

Жанр:	**MMORPG**
Издател:	**NCsoft**
www.rgtr.com	
Изисквания:	**P 2.5 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC**
Мултиплейър:	**Да**

Владимир Тодоров

Едно бясно MMORPG... Но не най-доброто на пазара

Richard Garriott's Tabula Rasa

Този bad ass може и да сте вие

Пред Дървото на спомените

Елох - вашите съюзници и спасители

Великите извънземни водопади

Накъде без роботи?

Поредното извънземно нашествие

Да, Земята ни пак е нападната от поредните гадни, подмолни пришълци. Което определено не е сред най-оригиналните идеи за история, на които сме попадали в днешно време. Въпреки това е достатъчно добре разказана, че да ви грабне вниманието за известно време... Едно време, преди хиляди години, имало древна, миролюбива и изключително интелигентна извънземна раса на име Елох. Те направили чудно откритие, което обединявало в себе си всички физични теории. Нарекли го Логос и чрез него можели да манипулират енергията, материята и силата. Елох решили да го споделят с всички раси в галактиката и поели на дълго и опасно пътешествие. Не всички обаче били достатъчно зрели, че да възприемат това знание. Хората на Земята били едни от тях. Елох обаче решили да посадят семето на Логос, за да може след време и човеците да се възползват от тази уникална сила. Една друга извънземна раса, ксенофобичните и военно настроени Тракс, обаче приели Елох и знанията им за Логос със страх, гняв, завист и недоверие. Те научили всичко, каквото могат, и в крайна сметка решили да им забият нож в гърба. Тяхното начинание нямало да успее, ако Неф – група отцепници от Елох, вярващи в идеята, че изостаналите цивилизации не заслужават тяхното откритие – се присъединили към Тракс и започнали да осъществяват своя коварен план за Вселената. Пълна доминация. Стотици години по-късно една синя планета се развивала все повече и повече. Местните започнали да излъчват радиосигнали, да строят големи градове, да тестват ядрени оръжия и да изстрелват кораби в откритията космос. Веднага щом усетили тяхното присъствие, лидерите на цивилизацията Бейн нападнали Земята, за да заграбят нейните ресурси, и за по-малко от пет дни сломили човешката съпротива. Всичко изглеждало загубено, това щял да бъде краят на човешкия род веднъж и завинаги... Елох обаче не забравят онези раси, които са взели под своето крило, и помогнали на група хора, имащи потенциала да усвоят Логос, да избягат от Земята и да се заселят из шепа извънземни светове в Галактиката. Те започнали да ги обучават и да ги подготвят за битката с Бейн. А вие сте един от тези щастливци, които ще застане на страната на съпротивата и ще се опита да изтласка извънземните нашественици.

Като гръм от ясно небе над главите ви надвисва тежката сянка на космически кораб на Бейн. Двигателите разтърсват земята, телепортиращ лъч стоварва няколко грунта и техния командир край вас. Бързо отскачате назад, презареждате картечницата си, прикляквате, за да може да се прицелите по-добре, и започвате да ги обстрелвате, преди да са усетили вашето присъствие...
Чакай малко, това не е ли MMORPG? Защо имам чувството, че играя шутър от трето лице?

Защото такава е била основната идея на Ричард Гариот, който от лорд в Ultima Online, се превърна в същински генерал Бритиш. Доста печеливша идея, спор няма. Може ли обаче Tabula Rasa да мери сили с MMO-гиганти като WoW, Guild Wars и Lord of the Rings Online (LOTRO)?

Първи стъпки в Tabula Rasa

Не се самозалъгвайте - като всяко MMORPG и това е съпътствано от стандартните проблеми в първите дни след премиерата си. Било то и създадено от бащата на Ultima Online. Натоварени сървъри, лаг, изхвърляния, бъгави куестове и инстанси и прочие. Естествено, нищо кой знае колко кофти, че да попречи на играта. За нула време успях да се логна и да стана част от света на Tabula Rasa. Ето какво видях там...
Като за начало ще трябва да си създадете своето виртуално Аз. Не забравяйте, че всички ваши герои ще споделят една и съща фамилия, така че внимавайте какво ще си изберете - названието ще се тътри зад името ви през цялото време. Това позволява на играчите да се разпознават доста по-лесно, без значение с кой герой са решили да играят.
След като измъдрите нещо достатъчно звучно, че да пасне на сетинга, като Зейфод Бийблброкс (почитания към Дъглас Адамс), и оформите външния си вид, както намерите за добре, е време да кликнете на Accept. Ама момент. Няма ли да си избера клас, че и раса, вероятно ще попитат в този ред на мисли по-наблюдателните от вас. Не. В Tabula Rasa играете единствено с хората, а ще може да решите в какво да специализирате малко по-късно. Всички започват като новобранци.

Войната е навсякъде

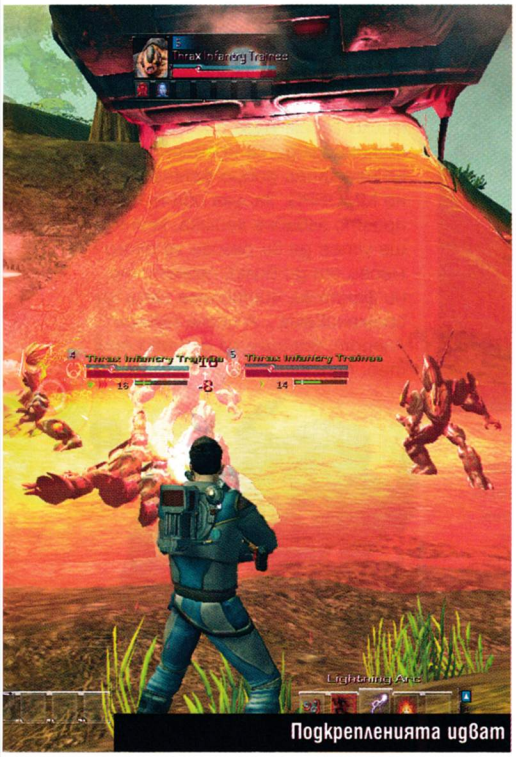
Още щом направите първите си крачки из света на Tabula Rasa, ще се почувствате така, все едно сте попаднали на истинско бойно поле. Навсякъде се случва нещо - съюзнически войски са се оправили към своята следваща задача или се опитват да си защитят ключова контролна позиция, атакувана от врага, лазерни кули обстрелват постоянно напиращите нападатели, в далечината противников извънземен кораб каца и стоварва подкрепления, зад вас избухва мощна експлозия, която едва не ви събаря на земята. Да, динамиката е бясна и всеки един изстрел е от значение. Загубите ли контрол над някоя позиция, това означава, че там няма да има повече куестгивъри, търговци, телепортиращи машини или болници, където да се съживявате. Поне докато не си я върнете с помощта на другите играчи и постоянно щъкащите насам-натам AI съюзници.

Битки като в никое друго MMORPG

Постоянно има по какво и накъде да стреляте. Не очаквайте обаче просто да кликнете върху своя противник, героят ви да го прихване и да започне автоматично да го залива с куршуми. Това не е WoW. Тук реално ще трябва сами да вършите тази работа, все едно играете шутър. Приклекнете с C и ще увеличите точността си, като едновременно с това ще намалите своята уязвимост към куршуми. Дойде ли обаче някое извънземно до вас, считайте, че сте труп, тъй като сте крайно нараними срещу меле атаки в тази си позиция. Виждате прикритие? То не е просто за украса. Изтичайте зад него и изсипете дъжд от куршуми срещу постоянно напиращите Бейн.
Не си мислете обаче, че RPG елементите остават на заден план. Това дали ще нанесете удар/уцелите с оръжието си все още зависи от статистиките, които притежавате, на какво разстояние се намира врагът, дали се целите в бронирана част от тялото му или не, колкото дълго сте задържали мерника си на него и прочие.

За класовете и клонингите

Няма да минат и пет нива и ще може да вземете първото си важно решение относно вашата класова специализация - войник, който сее разруха по бойното поле, или специалист, подпомагащ съюзниците си с каквото намери за добре. Всеки един от тези класове ще ви отведе към свое собствено дърво на развитие, след което на 15 lvl отново ще може да специализирате. От войник - в командо или рейнджър и от специалист - в сапьор или биотехник и т.н. За да не се налага да започвате с нов герой всеки път, когато не сте доволни от своя клас или искате да изпробвате някой нов, използвайте системата за клониране, преди да вземете ключово решение за специализация. Да речем, че сте рейнджър, който на 30 lvl е предпочел да стане снайперист, а не шпионин. Готово - просто използвайте клонинга си, без да се налага да изиграваме всички тези 30 нива отново. Воала - вече сте


Подкрепленията идват

Усвояване на Логос елемент

Сървърите не са много пълни, но мацки винаги има

Дизайнът на извънземните е страхотен

Създай своя герой

шпионин. Тази хрумка просто кърти мивки.

Разшифровай логоса

Логос е може би най-съществената част от геймплея на Tabula Rasa. След интензивните битки, разбира се, които отличават играта от повечето MMORPG-та на пазара. Специалните умения са свързани с определени класове - веднъж щом изберете своята специализация, ще получите достъп и до тях. За да може да ги използвате обаче, ще трябва да откриете един или няколко логос елемента, разпръснати из света. Magnesium Flash например, което заслепява противниците ви и е присъщо единствено за шпионина, изисква елементите Lightning, Attack, Target и Looking. Преди да може да си служите с него, ще трябва да откриете свещените олтари, където Елох са скрили тези символи, и да ги усвоите.
Екзобиологът пък притежава умението Create Clone, което изисква Self, Friend, Summon и Here. Чрез него той създава жив, микромеханичен клонинг на самия себе си, който да му помага на бойното поле.
От друга страна тези логос елементи ще ви помогнат да разшифровате и множеството послания, оставени от Елох из света на Tabula Rasa. Destination Games са успели да създадат нещо като изкуствен език, който на този етап е особено простичък, но стотиците символи, които ще откриете (за в бъдеще със сигурност ще има и още), ще ви помогнат да разчитате простички изречения. Вертикална линия в центъра например означава сегашното време. Хоризонтална в горната част – посока, две хоризонтални линии – път.

Проблемите на едно MMORPG

За съжаление системата от професии за създаване на предмети е крайно усложнена и по всяка вероятност ще отблъсне мнозина, както направи с мен. Вместо да се чудя как да генерирам поредния артефакт, предпочетох да се занимавам с особено приятната и динамична бойна система. Липсата на аукцион до голяма степен обезсмисля крафтинга и прави икономиката в играта особено куца и на практика - несъществуваща. Едва ли Destination Games ще пропуснат да добавят по-ефективна система за търговия в близкото бъдеще с някой пач. Но засега такова животно нема.
Със сигурност Tabula Rasa си има своите трески за дялкане, на Destination Games остава единствено да се вслушват внимателно в препоръките на своите фенове. И WoW не бе перфектна в самото начало, но Blizzard успяха да я превърнат в една от най-големите мании, появявали се за PC. Разликата между LOTRO в началото и LOTRO шест месеца по-късно също е потресаваща (в полза на играта, разбира се). В този ред на мисли Tabula Rasa притежава потенциал да се превърне в едно наистина добро фантастично MMORPG. Засега обаче то е просто забавна геймка, която ще успее да ви разсее за около месец от до болка познатото ни фентъзи, чието име няма да споменаваме... А после накъде? Азерот, връщам се отново при теб. Липсваше ми...

+
- уникална за MMORPG бойна система
- клонирането върши чудна работа
- манипулирайте енергията, материята и силата чрез логос
- доста добър дизайн на оръжията и бронните

графика
звук
геймплей

5.0

–
- кошмарен крафтинг
- няма аукцион

Ново начало? Не точно.

Когато имаш високи претенции, че създаваш нещо необикновено и новаторско, обикновено попадаш в своя собствен капан. Ричърд Гариот проглуши ушите на всички ни, че неговата Tabula Rasa (от латински - означава буквално „чиста дъска" – разговорна фраза, която се интерпретира и като ново начало) ще преоткрие MMORPG жанра и едва ли не след нея той няма да бъде вече същия. Е, както всички подобни обещания, и това се оказа силно преувеличено. Не ме разбирайте погрешно, играта не е лоша. Но определено не успява да оправдае очакванията на по-голямата част от феновете на постоянно променящите се онлайн светове. Може би Гариот трябваше да заложи на сигурното и да създаде едно качествено тримерно MMORPG по Ultima...

ИГРАЙ ЕКСТРЕМНО, ГЛЕДАЙ HIGH-DEFINITION

СИЛАТА ДА ИГРАЕШ Е ТВОЯ С DIRECTX 10 !

ГРАФИЧЕН УСКОРИТЕЛ МОДЕЛ GIGABYTE ATI HD 3870

RADEON™ HD 3870

ATI RADEON™ HD 3870 SERIES GRAPHICS ACCELERATOR

GV-RX387512H-B

- Захранвана от Radeon HD 3870 GPU
- Поддържа PCI Express 2.0
- Поддържа Microsoft DirectX 10.1 и OpenGL 2.0
- Предлага най-добрата 512MB GDDR4 памет и 256 битов интерфейс
- Поддържа технологиите CrossFireX™ и Avivo™HD
- Предлага dual DVI-I / D-sub / HDMI / HDCP

HDCP Support GIGABYTE Graphics Accelerator

CERTIFIED FOR Windows Vista™

For more information, please call our distributor:

VALI

VALI, Bulgaria
www.vali.bg
Tel:359-62-600677
Fax:359-62-30509,23633

www.gigabyte.com.tw

These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE. The specification and pictures are subject to change without notice. All trademarks and logos are the properties of their respective holders. Any overclocking is at user's risk. GIGABYTE Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™

Жанр:	**Рали**
Издател:	**THQ**
www.juiced2hin.com	
Изисквания:	**P 3 GHz, 1 GB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, X360, PS2, PS3, PSP, DS, Mobile**
Мултиплейър:	**Да**

Георги Панайотов

Кучки, кока, колù и без куки - звучи яко, но не е!

Juiced 2: Hot Import Nights

Ммм, и само за 16 хилки на Горубляне

Момичетата в играта...

Само кеш, брой и на ръка, признавам!

Залагайте, ако си нямате работа...

Бръ-ъ-ъ-ъ-ъ-М

Нека си го признаем, на рейсинг PC сцената сме силно ограничени откъм опции. Ако ти се играе реалистичен симулатор - пускаш си нещо от Colin McRae серията. Ако си падаш по бързи скорости и лековато управление с много екшън - Need For Speed е за теб. Ако пък искаш нещо по средата, посягаш към TOCA Race Driver.

И това е! Естествено, излизат много игри по темата, но нито една от тях не успява да надскочи златната среда и да впечатли публиката за повече от седмица-две след премиерата си. В същото време конзолите са буквално бъкани с готини рейсинг игри, за които PC маниаците могат само да си мечтаят.

Надежди-говежди

Дълбоко в телешката ми природа е вкоренен стремежът да очаквам най-доброто. Затова много се надявах, че в Juiced 2 ще са полирани всички дребни нещица, бъгчета и проблемчен-

Hot Import Nights

Hot Import Nights е автошоу, започнало живота си в Калифорния. Сега то се шматка из цяла Северна Америка, правейки всеки уикенд по една изява в различен град. Акцентът пада върху тунингованите коли, които са внос от Япония. Шоуто е суперпопуляряно заради няколко основни елемента – бързите коли и красивите жени, достъпността му (25$ за билет) и известните поп и рап изпълнители, участващи в него. Като красивите жени са не просто събрани от кол и въже кифли, а професионални силиконести модели. По мащаб и популярност HIN се доближава със шоутата на Световната кеч федерация. Увери се сам на www.hotimportnights.com.

ца, попречили на първата част да прескочи прагчето, делящо нормалните от запомнящите се игри. На пръв поглед в нея си имаше всичко - яки коли, яки мацки, новата (за времето си) концепция за тунинговане. Много ми се щеше най-накрая да играя на рейсър и да му се кефя, без да се налага да гледам логото на Electronic Arts преди стартовото меню. За жалост не се получи.

За бога братя, не купувайте!

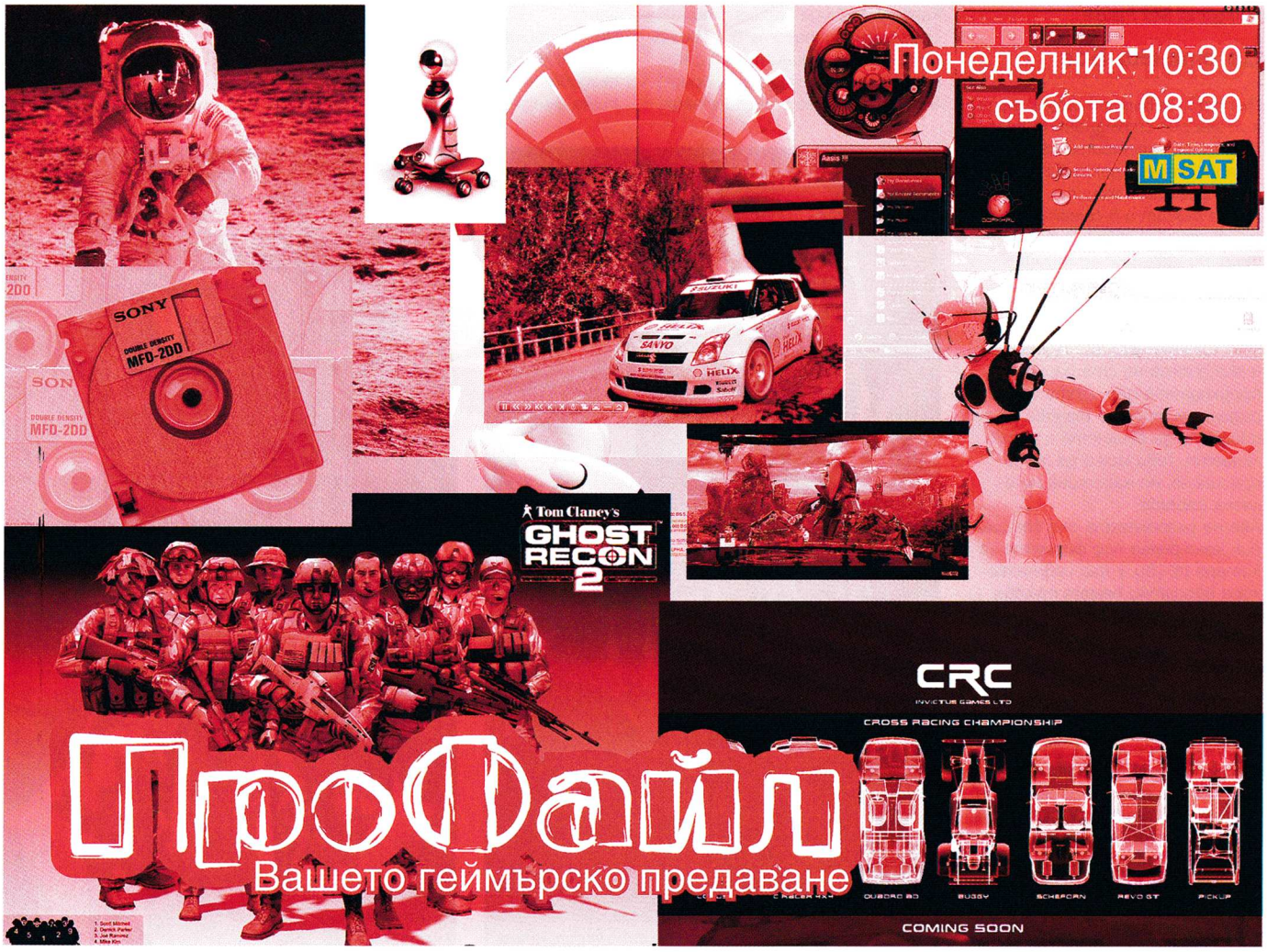
Всъщност правете, каквото си искате. При строго определени условия може да се окаже, че Juiced 2 е точната игра, която искаш да намериш под новогодишното дръвче в хола си. Но само ако смяташ, че взаимодействието между алчни калифорнийци, геймдизайнери и родилия се в процеса брандиран продукт е добра идея. Ако се кефиш на кухи девойки, блестящи само и единствено в своята силиконова цицавост. Не ме разбирайте погрешно - никой от екипа на PC Mania няма нищо против циците и чалгата като концепция и начин на живот. Но опитите за създаване на рейсър със съставките за порнопродукция/попфолк клип започват да ти се струват повече от нелепи след една определена възраст.

В общи линии дизайнерите на Juiced 2 са решили да хвърлят в лицата ни колкото се може повече женска гръд, да бланшират обилно с музичка и самоцелно присъствие на коли. А подробностите като програмирането на кода за физиката на играта и общата ѝ стойност като рейсър са били оставени на купчината сдуханяци в мазето. Те пък тотално са се вбесили, че никой не ги кани на партитата с манекенките и са решили да си го изкарат върху невинния играч.

Лошото

Всички прекрасни идеи в тази игра са тотално омазани и дори пищното лъскаво деколте на главната ви героиня не спасява положението. Опциите за създаване на персонаж отключиха всичко гавраджийско у мен и крайният резултат бе Пена - липсващото звено между човека и маймуната (мили спомени за Oblivion). Трупането на опит и създаването на ДНК матрица на персонажа ви - една брилянтна идея сама по себе си, губи стартовата си засилка в момента, в който разберете, че не оказва почти никакъв ефект върху геймплея. Множеството коли и опции за тунинг, както и страхотният гараж, в който да го правите, увяхват като препикано мушкато посред лято, на фона на общо грозновата визия на колите дори при високите нива на детайлност. В този момент и неоптмизираният енджин си казва тежката дума, така че на PC-то, на което Crysis си върви нормално, просто няма да видиш реалистични коли.

Най-разочароващият момент е самото поведение на колите. Разбирам, че играта е некадърен порт от конзола, но липсата на поддръжка на волан с вибрация, управлението с конзолните клавиши и нелогичната реакция на возилото ви при всяко натискане на бутон за посока не могат да бъдат оправдани. Ако си притворите очите достатъчно, може и да изгубите усещането, че колите са като залепени със скоч за пистата, но дори и това няма да поправи турбо хидравликата им, превръщаща и най-нежното погалване на стрелката за посока в забиване в най-близката мантинела.



Жанр: **Музикален симулатор**
Издател: **Aspyr / Activision**
guitarherogame.com/gh3/
Изисквания: **P 2.8 GHz, 2 GB RAM, 6 GB HDD**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, PS2, PS3, X360, WII**
Мултиплейър: **Да**

Лили Стоилова

Бъди звезда!

Guitar Hero III: Legends Of Rock

Звукът направо обезглавява изпадналата в екстаз тълпа. Всички реват вашето име като един, докато неумолимо жигосвате ушите им с порой от "твърди" хитове. Setlist-ът ви размазва с парчета на Metallica, The Rolling Stones, Slayer, Iron Maiden, Aerosmith, Disturbed, Red Hot Chili Peppers, Alice Cooper, Beasty Boys, Scorpions, Guns N' Roses, Black Sabbath, White Zombie, Rage Against The Machine, Slipknot, Smashing Pumpkins, Sex Pistols...

Да станеш Бог

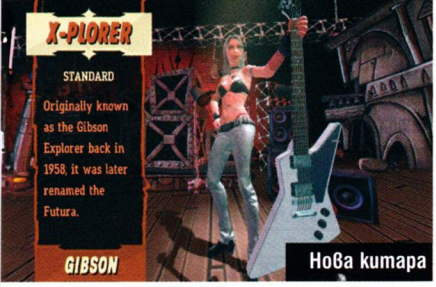
Пътят към върха в шоубизнеса е осеян със стоманени тръни. И за да ги окастрите най-бързо, трябва много практика и упорита работа с жиците. Или както ви казват и в самата игра: може да си се родил с китара в ръце, но никой не се е родил знаещ как да свири на нея.
В началото е препоръчително да изберете някой по-лесен режим (имате четири възможни) и ако досега не сте играли на предходните две части от поредицата, просто трябва да се опитате да свикнете с управлението. Това може да звучи пресилено, но наистина не е лесна работа.
Ако не разполагате със специалния контролер под формата на китара (а, уви, у нас повечето хора вероятно нямат такова нещо), ще трябва да се справяте с предизвикателството, използвайки подредени в редичка клавиши на клавиатурата, които обозначават пръстите на ръката, с която натискате струните при грифа, докато с втората ръка показвате кога свирите на тях. За да ви е още по-трудно, имате и Whammy Bar за още настройки на звука.
При първо ниво на трудност използвате само три струни. С увеличаване на трудността струните се увеличават с по една, като при експертното ниво оставате с пет струни, но клавишните комбинации, които трябва да изпълните, стават по-сложни. Освен стандартните редуващи се ноти, има и няколко тона, които трябва да свирите едновременно или пък power-ups, ако не изпуснете нито един тон в дадена поредица.
Геймплеят не се различава много от този в предходните игри, където основна цел е да се следват нотите, които се появяват на екрана и ви показват какво следва да натиснете.
Грифът на китарата ви е визуализиран като мини писта с коридори, като нотите се придвижват към вас в съответния коридор.
Когато свикнете с управлението, не гледате самите ноти така втренчено, а наистина схващате и следите ритъма, в който трябва да свирите и съобразявате нотите с това.
Именно тогава постигате и пълното удоволствие от играта, което въпреки моя скептицизъм, се оказа голямо. Колкото и странно да ми се виждаше- да, играта си заслужава. Някак на теория поне на мен идеята не звучеше особено вълнуващо.
На практика обаче наистина чувате вашето участие в пресъздаването на песента, наистина има значение какво ще из-

Тълпата реве одобрително

Взривоопасен звук

Снимаме видеоклип

Фенки, фенки



Нова китара

Slash огрява дате-небосклона

Hot Chix

Wannabe рок-бог

свирите и наистина няма как да останете равнодушни пред възможността да излезете на една сцена със Slash (Guns N' Roses) или Tom Morello (Rage Against The Machine).

Битката на титаните

Истинско удоволствие е новият елемент, който освежава поредицата. Освен стандартния режим, който присъства и в по-ранните игри („кариера"), сега има и режим за дуелиране между двама китаристи. Така от време на време се сблъсквате с босовете, които ви предизвикват да се надсвирвате на една сцена.
Тогава на екрана виждате двата грифа и всеки трябва да свири своите ноти. Тук обаче можете да прилагате специални атаки (както и да страдате от тяхното действие). Ако изпълните безпогрешно дадени комбинации, можете да накарате опонента ви да скъса струна (един от бутоните ви спира да работи, докато не поправите струната с повторно натискане на бутона), повишаване на трудността (опонентът ще свири на ниво на трудност експерт за известно време).
При Amp overload (екранът се тресе и нотите се четат по-трудно), Whammy Bar (Whammy Bar-ът трябва да се използва неколкократно, за да се разблокират нотите), крадене на power-ups (ако опонентът ви има), смяна на управлението при ръката, с която боравите (става лява, ако е била дясна) и най-подлата атака - Death Drain, при която Смъртта със своята коса блокира изгледа към нотите, губите всички power ups и като цяло предвкусвате поражение. :-)
Музикален талант или бездарие можете да обменяте и в online режима.

За феновете

Истински размазващо според мен е това, че след като победите всички босове и превъртите играта, можете да играете като Tom Morello, Slash или Lou the Devil. Трънка за феновете е и това, че песните този път са в оригинал (или поне наистина голяма част от тях).
В предишните игри лоша шега изиграва именно използването на други версии на парчетата. Готино е и това, че при желание спечелените виртуални пари можете да вложите не само в костюми, нови инструменти, обогатяване на репертоара, но и в специални видеоклипове с любимите ви звезди.

Режим Кариера

Това е основният режим в играта, където целта е, започвайки от нулата и свирейки в затънтени мазета, постепенно да печелите фенове, да подписвате договори, да снимате видеоклипове, да правите турнета и да добиете божествен статус. :-)
"Co-op" е подобен на основния режим на игра, но ви позволява да рокяcвате с другарче. Имате нужда само от втори контролер и можете да включите в групата и играем герой като бас-китарист. Уви, няма опция, позволяваща това да се случва и online. Във всички режими важно е да отбележа също така, че имате Rock Meter, който показва колко близо сте до пълно омазване на ситуацията, освирквене и позорно напускане на сцената или пък доколко тълпата ви се радва. Няма да ви лъжа: кефещо е да сте на гребена на вълната и ако си падате по жиците, това е играта за вас. Истина е, че ръката ще ви боли страхотно на другия ден (не ме питайте как я пиша тази статия...), но какво е това пред възможността името ви да бъде гравирано редом с тези на рок-легендите...

- Размазващи хитове в оригинал
- Всяка песен ви се вижда страхотна, ако я свирите лично
- Можете да играете като Tom Morello, Slash или Lou the Devil
- Имате достъп до екстри с идолите ви

графика
звук
геймплей

5.0

- Относително еднообразие в геймплея.
- Всички ще разберат какво играете по посинялата ви от болка ръка
- Не всички песни са достъпни във всички режими
- Не всички режими са достъпни online

Жанр:	**Шах**
Издател:	**Ubi Soft**
chessmaster.us.ubi.com	
Изисквания:	**P 1 GHz, 256 MB RAM, 12 GB HDD**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, DS**
Мултиплейър:	**Да**

Орлин Широв

Ще успеят ли UbiSoft да матират конкуренцията?

Chessmaster: Grandmaster Edition

Ако трябва да съм честен, открих магията на шаха преди няколко години. Не че като малък не играех често, но просто комплексната природа на шаха нещо ми беше убегнала. За сметка на това през последните няколко години откривам тръпката на тактиката и стратегията за доста предизвикателна и когато намеря време, изигравам някоя и друга партия.

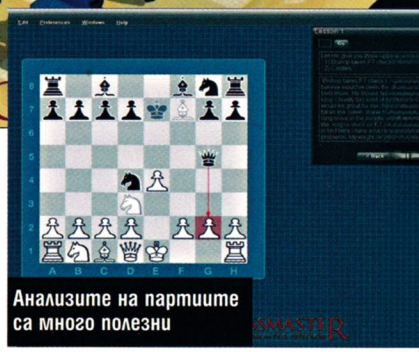
В този ред на мисли: Господ трябва да благослови Ubisoft, че успяват да преведат класическата игра на езика на масите и успяват да зарибят много нови почитатели всяка година. Вече 11 поредни години те пускат нова версия на виртуалния си шах, наречен Chessmaster. Тази година той носи името Grandmaster Edition. Той е достъпен както за хардкор любителите на най-древната стратегическа игра, така и за новаците. Всеки бива оценен с рейтинг и в зависимост от уменията си може да се изправя срещу различни компютърно симулирани реални състезатели. Разбира се, ако ви липсват по-задълбочени знания за тактиките и стратегиите, Chessmaster Grandmaster Edition разполага и с огромна база данни с исторически партии, уроци и откривания, които могат да ви послужат като

първи крачки в тази област

В Grandmaster Edition имате възможност да избирате и между огромен набор от 2D и 3D дъски, като така преживяването на шаха придобива индивидуален оттенък в зависимост от вашите собствени желания. Една от интересните новости тази година с включените мини-игри, които могат да ви помогнат доста за усвояването на базови умения в тази област. Както и в предишните версии, имате три основни варианта за избор – игра, обучение или забава. В частта за обучение имате академия, в която можете да вземете уроци лично от гросмайстора Джош Вайтзкин или да се научите да играете в по-атакуващ стил с Лари Кристиансен. Уроците са озвучени и визуализирани много добре и с тях определено можете да подобрите уменията, си ако имате желание. В обучителната част можете още да проследите ход по ход стотици класически партии, като Chessmaster-енджина автоматично ще анализира всеки ход и така ще можете да разберете защо даденият играч именно така действа.

В частта за игра можете да избирате между тренировка, партии за рейтинг, мрежова партия, можете да участвате в почти всички известни турнири или просто може да си подредите произволни фигури по масата и да се упражнявате. Всички тези възможности дават едно голямо разнообразие, което превръща Chessmaster в на практика безкрайно занимание.

Chessmaster Raving Rabbids!


Анализите на партиите са много полезни

За по-малките или за тези, които искат просто да се позабавляват с шаха, има специално отделна секция Fun. В нея можете да откриете 4-5 мини игри, задачи за намиране на конкретен изход от някоя партия или просто можете да поиграете с комикс герои (тази година е включена и дъска с Raving Rabbids).

Много важно е да спомена, че Chessmaster тази година излиза за първи път и за Nintendo DS. Версията за тази платформа се разработва не от някой друг, а именно от

българското студио на UbiSoft

Като цяло, въпреки че серията на Ubi Chessmaster отнася известни критики от хардкор играчите, играещи Fritz и Rybka, според мен тя е адски сполучлива и е най-добрият виртуален шах, достъпен както за професионалистите, така и за начинаещите играчи.

Пач пач избива

Силно препоръчително е да инсталирате пач версия 1.01, който бе пуснат няколко дни след премиерата на играта. Той подобрява някой пропуски, които разработчиците са допуснали, както и някои проблеми с някои графични карти. Достъпен е както от менюто вътре в Chessmaster, така и за отделно сваляне от официалния сайт.

+
- Най-приятният шах за PC
- Нови мини игри
- Подходящ за нови и стари играчи

графика
звук
геймплей

6.0

–
- Професионалистите не са особено впечатлени
- Много голям (около 4 гигабайта)

НА ЗЕМЯТА ВСЕКИ ЩЕ ЧУЕ ПИСЪЦИТЕ ВИ

ПРИШЪЛЦИТЕ СРЕЩУ ХИЩНИКЪТ 2

TWENTIETH CENTURY FOX представя продукция на JOHN DAVIS/BRANDYWINE "ALIENS VS. PREDATOR 2"
СТИВЪН ПАСКУАЛЕ РЕЙКО АЙЛСУЪРТ ДЖОН ОРТИС ДЖОНИ ЛУИС АРИЕЛ ГЕЙД музика БРАЙЪН ТАЙЛЪР
дизайн и ефекти на създаването АЛЕК ГИЛИС и ТОМ УУДРЪФ, МЛ. монтаж ДАН ЦИМЕРМАН художник АНДРЮ НЕСКОРОМНИ оператор ДАНИЪЛ С. ПЪРЛ, ASC
изпълнителни продуценти ПОЛ ДИЙСЪН продуценти ДЖОН ДЕЙВИС, ДЕЙВИД ГАЙЛЪР и УОЛТЪРХИЛ по герои от Дъглас Мур и Стивен Мак Хенри ДАН О'БАНЪН и РОНАЛД ШЪСЕТ
и по герои от Дъглас Мур и Стивен Мак Хенри ДЖИМ ТОМАС & ДЖОН ТОМАС сценарий ШЕЙН САЛЕРНО режисьори БРАТЯТА СТРОС

SOUNDTRACK AVAILABLE ON

ALEXANDRA FILMS

www.aliensversuspredator2movie.com

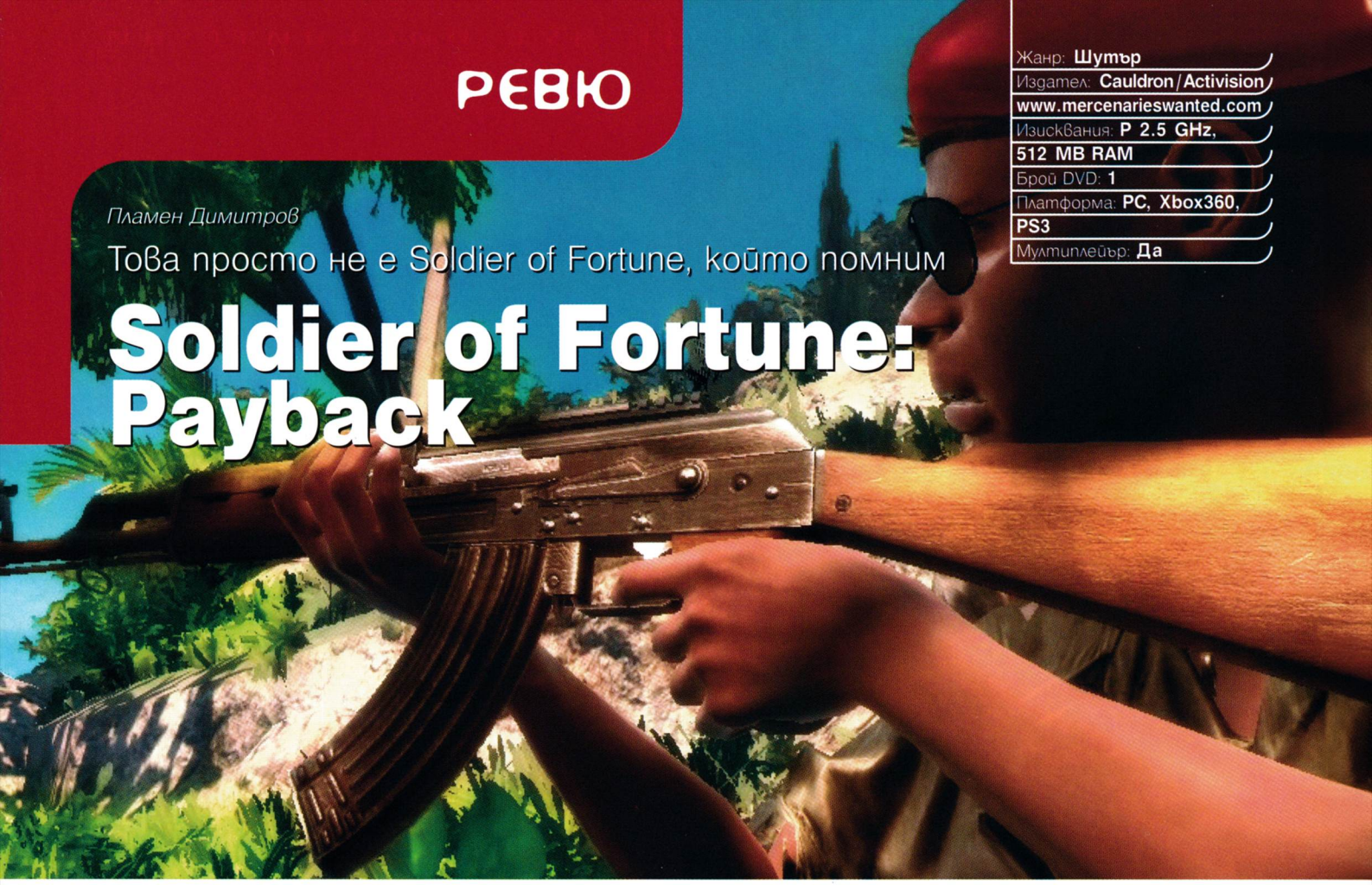
©2007 TWENTIETH CENTURY FOX

Жанр: **Шутър**
Издател: **Cauldron/Activision**
www.mercenarieswanted.com
Изисквания: **P 2.5 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC, Xbox360, PS3**
Мултиплейър: **Да**

Пламен Димитров

Това просто не е Soldier of Fortune, който помним

Soldier of Fortune: Payback



Soldier of Fortune (TM) е американско списание, което се цели в аудиторията на незадоволения откъм адреналин и силни изживявания средностатистически янки, който от малък е откърмен с любовта си към всичко, що изстрелва оловни късове на дълги разстояния. Това издание изпраща журналистите си в най-опасните точки на света, за да доставят на зажаднялата за зрелища публика информация относно най-новото в областта на потенциално смъртоносните железарии (като се замисля, в PC Mania правим нещо подобно). Но вие, разбира се, не четете тази статия заради информации като горната. За вас те нямат никаква стойност. Така че нека обсъдим Payback, третата част на поредицата Soldier of Fortune, нашумяла с невиждана та си склонност към графично изразено насилие. Ами, приятели, очаква ви разочарование. Това не е продължението, което чакаме и което заслужаваме. Ако трябва да го опиша с една дума, бих избрал думата "посредствено". Толкоз.

Но понеже главният редактор няма да е особено доволен, ако му предам ревю от десет реда, нека задълбаем по темата и да потърсим къде са заровени корените на моето недоволство...

Наемник за един ден

С какво стана известна SoF? Лесен въпрос: с брутализмите, които можехте да причините на враговете си, всички издържани в последния крясък на дизайнерската мода откъм графично оформление. Локвите от кръв са само началото – следват откъснати ръце, крака, глави, изкормени черва и какви ли не гадости. Джитката прави дори Grand Theft Auto да изглежда като подходящо развлечение за старчески дом. Само че в случая авторите на първите две части – Raven – нямат нищо общо с разработката на Payback. Вероятно новите разработчици от Cauldron също се замислили по темата "С какво стана известна SoF?" След като стигнали до горния отговор, явно са решили, че са си свършили работата добре и друго няма нужда да пипат.

Започваме оттам, че вече не играете с героя от първите две части - Джон Мълинс, а с някакъв наемник, чието име не си направих труда да проверя. Всъщност история почти няма. Първата мисия без грам въведение директно ви изстрелва на бойното поле и шефовете ви казват: "свърши това и това". Нататък ще се сблъскате с някои от архвразите на всичко Американско и Богоугодно, а именно – китайци, араби и африканци. През цялото време очаквах отнякъде да изскочи и някой Waffen SS командо и да ме Хайлне, та картинката да е пълна. Защо тези хора са подложени на такава сеч в сегашните игри, не ми стана много ясно. Ако авторите са искали да разкажат някаква история, то са се справили отвратително. Сюжетът е пълен с глупави ситуации – например ваш съекипник ви предава и простреля човека, когото сте изпратени да спасите, а вие гледате като сита крава и не правите нищо, или когато нашият човек предизвиква един от основните си противници на юмручен бой, за да си пролич кой е по-мъж...

На война като на война

Екшънът обаче като цяло е качествен, ако си падате по стрелялки тип Serious Sam. От тактическия шутър, който играехме в предишните две части, не е останало нищо тактическо – просто вървите напред, натискате спусъка, сменяте пълнителя и след време минавате мисията. Можете дори да модифицирате оръжията, с които почвате, но един съвет от мен – хвърлете началната ютия след първия повален враг и вземете неговия Калашник или каквото там носи, защото допълнителни патрони за вашите пушки просто няма да намерите.

Изкуственият интелект на играта е трагичен – противникът стреля доста точно, но има инстинкта за самосъхранение на шаран. Момчетата с тюрбани или петолъчки, които ни мразят, защото сме Свободни, не са надарени с кой знае какво AI – предпочитаният от тях начин на действие е да се наредят в редичка пред вас, така че да няма нужда да местите мерника си много-много. Други пък просто притичват около вас или упорито се правят, че не ви забелязват.

Това обаче не означава, че сте безсмъртни – напротив, често дори няма да разбирате откъде ви е дошло (най-вече защото изобщо не можете да видите враговете си). Кървищата отново присъстват, но ако ви казват, че това е заради реализма, не им вярвайте. Реализъм няма: крайниците се късат при най-дребни наранявания и постигнатият ефект понякога е по-скоро комичен, отколкото стряскащ. Още по-интересни са персонажите със статут на босове, които отнасят по над 100 куршума в каската и пак отказват да паднат. Иначе можете да късате крайници и глави на воля: нещастниците понякога ще започ-

Само ще седим и ще се гледаме ли?

Не се крий, талибане - виждам те!

Давам му пет секунди живот

Натюрморти като този са чести

нат да тичат без ръка, за да умрат безславно след десетина метра, а тези с без крак ще направят усилие да ви теглят по един последен откос, преди да се сгърчат окончателно. Труповете обаче изчезват за секунди, така че няма да се наслаждавате дълго на майсторството си във фронтовата хирургия.

Да се огледате в локвите от телесни течности

Графиката на Payback е на ниво. Не е върхът на сладоледа, но в никакъв случай не е грозна. Пейзажите са красиви, но има и какво още да се желае. За съжаление джиткатa е доста бъгава и често ме изхвърляше в Windows. Звукът не е чак толкова добър, а дублирането на персонажите е по-скоро аматьорско – враговете крещят "кебап, кебап" или нещо такова, оръжията тракат и това е. А като чуете остроумията на вашия герой, ще ви се прииска да не бяхте учили английски толкова усърдно, че да не подлагате ушите си на това. Откъм геймплей са премахнати неща като показател за здраве (тази техника като че ли става все по-популярна напоследък), залягане на земята, накланяне наляво и надясно и други неща, които вече приемаме за даденост в повечето екшъни. Контролите явно са мислени по-скоро за конзола, защото например не можете да сменяте оръжията с цифрите на клавиатурата, а само с колелцето на мишката. Но всъщност интерфейсът едва ли ще е основният ви проблем... Ако сте ентусиазирани, можете да пробвате и мултиплейъра, който обаче също е донякъде осакатен. В него дори няма чат. Самата игра пък няма никаква защита или CD key, което прави банването на чийтъри на практика невъзможно, а това може да е доста неприятно. Към момента сървърите на новия SoF са малко и предимно празни.

Както крайна присъда бих казал, че Payback не е чак толкова лоша игра, но не трябва да носи името Soldier of Fortune. Тя няма духа на старите издания, онова нещо... е, и аз не знам какво точно, но го няма. Ако беше мод например, щеше да е доста сносно заглавие. Само че не е. Не разбирам как Activision могат да издадат подобен продукт в същия месец, в който пуснаха и перфектната Call of Duty 4, но между двете заглавия просто няма база за сравнение. Уви, така завършват пътя си повечето хитови геймпоредици. Все пак дано това не е последния SoF, на който ставаме свидетели – иначе ще е жалко.

Жанр:	**Шутър**
Издател:	**Monolith**
www.whatisfear.com	
Изисквания:	**P 1.7 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD:	**1**
Платформа:	**PC, X360, PS2, PS3**
Мултиплейър:	**Да**

Георги Панайотов

Айде пак да ни е страх!

F.E.A.R. Perseus Mandate

Perseus Mandate е вторият експанжън за страховития сървайвъл шутър F.E.A.R., появил се в края на 2005-та година. Две години са много време за една игра. А екипът, който разработва продълженията ѝ, освен ако не се казва Blizzard Dev Team, трябва да положи наистина големи усилия, за да задоволи постоянно растящите изисквания на публиката. И ако преди 2 години ни беше С. Т. Р. А. Х., то сега изпитахме просто мъничка трънка, опитваща се да потисне разразяващото се на моменти чувство на Д. О. С. А. Д. А.

Драма в три епизода

First Encounter Assault Recon (F. E. A. R.) е отбор за бързо реагиране при паранормални терористични заплахи или нещо такова. За изигралите първите две части не е тайна, че никъде из цялата игра нямаше и един талибан с магическа сфера в ръце. Което, както и да го погледнеш, си беше плюс, предвид любовта на американците към всякакви стереотипи. Като член на F.E.A.R. трябваше да се оправите с една армия от клонинги, няколко убийствено симпатични момиченца и 4 камиона разфасовано месо, решило да се съживи за случая. Играта беше страшна, интелигентна (като пропуснем момента с прелитащите плочки) и съвсем рядко се дънеше в желанието си да ни даде няколко приятни часа. В крайна сметка всички знаеха точно къде ще им изскочи поредната гадина, или че в тоалетните ще намерят локви от кръв по пода и стените, а някоя и друга плочка ще ги замерят по каската. Както и да е – Perseus Mandate е малко по-друга бира.

Като за начало, вече не сте безименен член на оригиналния F.E.A.R. екип, а безименен лидер на... поддържащия основната F.E.A.R. група, второ First Encounter Assault Recon подразделение. И вече няма да се налага да се борите с армии от клонинги и плашещи малки момиченца, а със съвсем новата... армия от клонинги... и малки момиченца. И за да е промяната пълна, имате ексклузивното умение да ускорявате възприятията си, което, преведено на по-нормален език, означава slow-mo престрелки, в стил Избрания (Neo), преди да му боднат очичките. Не че преоплената манджа не може да бъде вкусна, последният Painkiller го доказва повече от добре, но ако сравним Perseus Mandate с Opposing Force експанжъна за първия Half-Life, ни става едно такова, меланхолично.

Все пак ще трябва да спрете мистър Фетел и неговата армия от клонирани войничета, да изринете цялата гнус от Armacham Technology Corp. и да се чудите защо изобщо имате ингейм подкрепата на Delta Forc, при положение че горките солджъри явно нямат вашите убер рефлекси и само хабят куршумите на опонентите.

"- Абе, Пепи, тук е тъмно като в кучи г*з!
- Леле-е-е, къде ли не си бил ти!"

Друго нещо, останало непроменено в Perseus Mandate, е тъмнината. Играта използва добре изпитаната и плоска техника за плашене – дай му на играча серия от тъмни коридори, ограни-

Новите играчки

В арсенала са настъпили няколко промени от последния път, когато сте влизали в света на F.E.A.R. На първото място сред новите ми любимци се класира VES (аман от абревиатури) или Vecto Engineering Systems V7 Advanced Rifle. Страхотна скорострелна карабина с брутална точност и малко откат. Можете да стреляте с нея в движение, щурмувайки вража групичка или тихичко да си залегнете някъде и да им отнасяте каските една по една. За втория случай в употреба влиза оптиката с инфрачервен модификатор. Втората позиция е заета от стрелковата кула, която можете да поставяте на избрано от вас място и ми навя мили спомени за часовете като U.S.S. Marine в AvP сериите.

Скоро ще си го получи

чен запас за фенерчето и му изкарвай ангелите чрез скрипт, вадещ гадинки точно зад гърба му. Беше стряскащо в Doom... до към средата на второто ниво, също и във F.E.A.R., но вече не е. Жалко наистина, тъй като зад Monolith стоят и двете игри по Alien vs. Predator, които знаеха как да плашат.
В крайна сметка решавате кардинално проблема, вдигайки гама слайдъра в графичните настройки. Всичко става прилежно осветено и отчетливо, а вие тихичко псувате дизайнерите. Всъщност нещото, което е наистина ново и различно в Perseus Mandate, е, че пичовете от TimeGate явно са разбрали този факт и са се опитали, на места много успешно да променят начина, по който играта те кара да изтръпнеш. Уви, проблясъците са малко, и ще ви ги спестя, защото споделеният С.Т.Р.А.Х. не е страх.

"99 бутилки стоят до стената, гръмнах със снайпер едната, 98 бутилки..."

Спомняте ли си тази зацикляща песничка, с която не едно и две семейства са се опитали да успокоят набиращите скорост дечурлига на задната седалка в колата? Понякога пътят до морето беше просто прекалено дълъг, за да се устискаш, седнал на едно място.
Не знам защо, но се улових, че си я тананикам докато играех експанжъна. Може би заради стотиците повтарящи се ситуации. Реално на всеки няколко минути се прави едно и също нещо – влизаш в помещение, изскачат лошите, убиват те, презареждаш, влизаш в помещението, знаеш поне къде ще ти дойде и включваш рефлексите в действие. Дизайнерите са решили вместо да губят време с безсмислено кодиране на изкуствен интелект или скриптирани ситуации, просто да напомпат оръжията на опонентите ви. Дори на пълна броня и кръв сте трупове за точно 2 секунди, след като врагът открие огън по вас, а опонентите са толкова безбожно точни, че дори и прословутият slow-mo ефект няма да ви помогне много-много.
Така че битките ги водите по два начина – каширани някъде, докато безсмъртните ви и изключително лишени от умствени искри съотборници изтрепят лошковците, или чакайки да се презаредят рефлексите ви.

Графика и още нещо...

Първата част на Perseus Mandate започва с безуспешен опит да пренесе действието на открито пространство. В крайна сметка дизайнерите са се отказали и са се върнали към добрата стара коридорна схема при създаването на нивата. Енджинът на F.E.A.R. е наистина стар, но това не ги оправдава. И Half-Life 2 графичната платформа вече не е пеленаче, но с всеки следващ ъпдейт е все по-красив и по красив, да не говорим за Team Fortress 2. Затова съм склонен да обвиня техническия отдел на разработчиците в немарливост. Там, където не е толкова тъмно, че да си бръкнеш в окото при любвеобилен опит да си навреш пръста в носа, за проверка на съдържанието му. Освен че цветовата гама е в едва няколко тона, всичко е ръбато и просто недоизкусурено. Искате ли още една аналогия за стар енджин и брилянтен дизайнерски труд, компенсиращ недостатъците на технологията? Ето ви го – Wolrd of WarCraft!

Храбрият помощник хищно надзърта зад кьошето!

- Няколко наистина страхотни стряскащи моменти
- Още FEAR геймплей за феновете на поредицата
- Новите оръжия

графика
звук
геймплей

4.5

- Трябва да изиграете скучните 2/3 от играта, за да стигнете до готината 1/3
- Графичният енджин е стар
- Повтаряща се

KALDATA®
SOFTWARE, HARDWARE AND GAME REVIEWS
www.kaldata.com
Софтуерни хардуерни гейм и IT новини

Жанр:	Екшън
Издател:	Ubisoft
www.beowulfmovie.com	
Изисквания:	P 3 GHz, 1 GB RAM, nVidia 6800+
Брой DVD:	1
Платформа:	PC, Xbox-360, PS3, PSP
Мултиплейър:	Не

Лили Стоилова

Той имаше силата на тридесет мъже... И какво от това? :-)

Beowulf

Въпреки несекващия поток от твърдения за бума на метросексуалността, а може би именно заради това – за да се балансират нещата, все по-често на екрана се появяват отрупани с мускули мачовци като Леонид (300) или Беоулф (наричан незнайно защо Беулф в България). Те крещят с все сила срещу обектива на камерата как ще изкормят всички врагове, а ние ги аплодираме, заразени от тяхната първична еуфория, наричана героизъм... За да разберете обаче повече за нашия актуален герой – Беоулф, най-сигурният начин е да гледате едноименния филм. Играта, която претендира, че се базира на него, разглежда историята доста бегло, силно разпокъсано и като цяло неясно за всеки, който не е чувал оригиналната легенда или не е гледал хитовия филм от 2007 (или някой от предишните два филма по темата от 1999 г. и 2005 г.). Аз обаче не мога да стоя равнодушно пред тази явна несправедливост и заразена от героичността, която витае във въздуха, ще ви разкажа всичко сама.

Истината е някъде там

Според оригиналната легенда (която, въпреки че е посветена на скандинавски герои, е писана някъде между VIII и X в. в Англия) Беоулф е боец, живял през VI в., който помага на датския крал да се справи с чудовището Грендел. По-късно убива и майка му, дошла да отмъсти. В края на легендата Беоулф води и последната си епична битка, която умишлено няма да ви разкажа. Според археолозите историята се базира на далечни събития, които имат нещо общо с реалността и повечето хора в разказа реално са съществували... В различните филми обаче тази легенда е интерпретирана по различни начини – най-вече относно това какви са мотивите на Грендел да убива хората и кой е най-големият злодей в приказката. Така стигаме и до варианта от 2007 г., създаден от носителя на „Оскар" Робърт Земекис. Тук виждаме може би най-свободния прочит на легендата, който обаче подкрепям, защото без новоизмислените връзки в сюжета историята е наистина плоска (а честно казано, остава такава дори и след тях). Намесени са нови взаимоотношения между някои от героите и интриги, завързани от изкусителната Анджелина Джоли (в ролята на майката на Грендел). И все пак плоскостта на даден сюжет не е

достатъчно оправдание за пълното му отсъствие в играта и оплескване на частичните негови откъси, които все пак са представени, колкото да не е без хич...

Кръв

Това е най-осезаемият елемент в геймверсията на Beowulf. Не защото е чак толкова кървава и непоносимо брутална, а защото това е била целта на създателите – тя да стане такава. Интересна хрумка е, че нашият бабаит не просто се бие. Дори когато му попадне оръжие, то не се задържа читаво дълго в масивните му ръце. Затова и той не си дава много зор да мисли за това и най-често залага на стария изпитан метод – да чупи черепи с голи ръце. Признавам с неохота, че това е забавно. Всъщност май е най-забавното в целия геймплей, който, уви, не блести с оригиналност. Разполагате с лека и тежка атака, които владеете от самото начало. Минути по-късно ви се дава и възможността да отбягвате удари и да контраатакувате. При босовете ви се налага да повтаряте бързи клавишни комбинации в рамките на ограничено време.
Най-разнообразното нещо, с което разполагате, е т. нар. carnal режим. При него героят ви обезумява. Всичко животинско у вас се пробужда и

това увеличава физическата ви сила. В този режим с голи ръце буквално разчленявате всичко, което ви се изпречи на пътя. Затова в по-късен етап на играта трябва да внимавате да не го използвате непрекъснато. Има например моменти, в които трябва да пазите подчинените си, докато изпълняват зададена от вас заповед. Ако решите да прибегнете до този режим, спирате да правите разлика между приятел и враг. Друг интересен момент е, че ако използвате този режим много често, това намалява вашата „героичност", което обаче няма някакви фатални последици, защото няма реална възможност да преминете на страната на злото или нещо подобно. Все пак е интересна хрумка, защото опцията за използване на този режим ви е подарък от майката на Грендел.

Пъзели=хореография?

Пъзели няма. LOL. Все пак има някакъв напън за нещо подобно. Съществува намек за присъствието на задачи, които трябва да решавате, но това май е най-несполучливата част от геймплея. Споменах, че подчинените ви могат да изпълняват зададени от вас заповеди. Общо взето с това се изчерпват пъзелите. В новопоявило се меню можете да им посочите дадена заповед. След това те се скупчват например, за да преместят голям камък. Докато вършат това, можете да ги окуражавате, като пеете или танцувате :-/ OMFG – да, правите точно това.

Състезанието

- Възможността да сте легендарен герой
- Режимът Carnal
- Връзката с едноименния филм

графика
звук
геймплей

4.0

- Липса на смислена история
- Повтаряемост в геймплея
- Краткотрайност

Клавишните комбинации имат ли почва у нас?

Визия и озвучаване

Едно от най-големите предимства на филма-първоизточник е неговата визия. Наистина дори само заради нея си струва да се гледа. Затова важно ми се струва да отбележа доколко играта се справя в тази насока. Разбира се, въпреки че филмът е компютърно генерирана анимация, той е в пъти по-съвършен от играта. И дума не може да става за сравнения – все пак на всички ни е ясно, че изискванията за нашата машина биха били непоносимо чудовищни. Това, което получаваме в крайна сметка, е задоволителен компромис.

Друг плюс на филма е звезденият актьорски състав – Антъни Хопкинс, Джон Малкович, Анджелина Джоли и Рей Уинстоун (Беоулф). Хубаво е, че поне част от тях се съгласили да дадат гласовете си и за героите в играта. Уви, осезаемо е отсъствието на Анджелина Джоли. Сякаш за сметка на това пък в играта нейната роля е по-голяма, отколкото в самия филм. Което за мен е плюс, а сигурна съм, че не съм единствената...

Да или не

Това зависи от вашата заетост. :-) Ако имате свободно време, можете да отделите няколко часа на и без това не толкова дългата игра. Може да ви допадне, ако не залагате големи надежди на нещо като оригиналност или разнообразие. Подходяща е, ако искате просто да излеете малко първична агресия върху няколко гадни чудовища и ако сте готови малко да си покъсате нервите с някой и друг dead end, превъртайки няколко нива с еднообразен, но простичък геймплей. Имайте предвид, че играта е интересна предимно заради връзката си с филма. Ако нямате време за нея, можете и просто да посетите най-близкия киносалон. :-)

Жанр: **Стратегия**
Издател: **THQ**
supremecommander.com
Изисквания: **P 1.8 GHz, 512 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Да**

Георги Панайотов

Next-Gen wannabe*

Supreme Commander: Forged Alliance

Next-Gen

Когато преди три години се заговори за Next-Gen, терминът обхващаше само едно нещо - конзолите от следващо поколение на Sony, Nintendo и Microsoft, които трябваше да излязат на пазара. Дори в пакета книжки към DVD-тата на WoW имаше реклама на SC: Ghost и как ще се появи за конзоли от следващо поколение. Сега, 36 месеца по-късно, вече спокойно можем да говорим за Next-Gen игри, концепции, хардуер и периферии, за Next-Gen гейминг като цяло. Породен не само от новите технологии, но и от еволюцията на пазара, той вече е факт, независимо дали ни харесва или не.

* Ще му се да е от следващо поколение

Supreme Commander е една много добра стратегия, но, уви, някакси бе сполетяна от проклятието на идейния си предшественик - "Тоталното Анихилиране". Тоест: амбициозно изпълнена, с желанието за много иновации и революции, и в крайна сметка засечена от титаните в жанра. И двете игри на Крис Тейлър трябваше да се превърнат в еволюционен мост в развитието на стратегиите. Първата - да ги изведе в необятните за времето си триизмерни полета (R.I.P. Voodoo), а втората да направи прехода към това, което сега приемаме за Next Gen. И двете заглавия обаче не успяха. В същото време прекалената амбиция им попречи да се реализират успешно и в сферата на стандартните стратегии. Дали пък третия път, когато Крис е отивал към кладенчето, стомната е останала здрава?

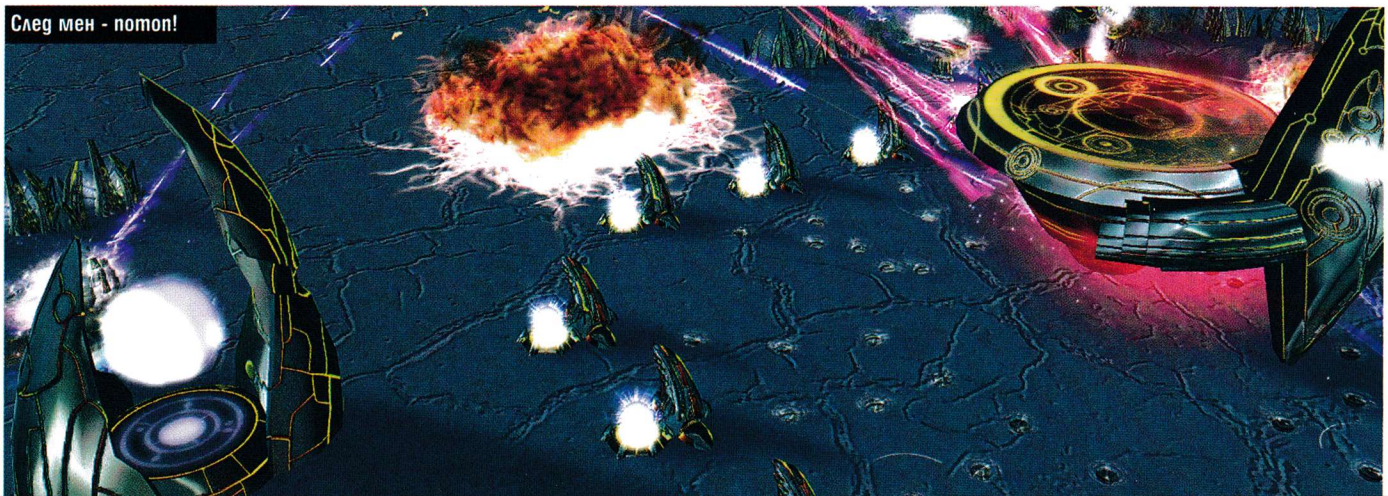
Ревизия

Тъй като Supreme Commander: Forged Alliance е самостоятелен експанжън, можете да го играете без да имате оригиналната игра (пропуск, най-малкото от обща геймърска култура). За тези от вас, които смятат да направят точно това или все още не са обръщали внимание на поредицата, са следващите редове...

Действието в Supreme Commander използва за сетинг далечното бъдеще, в което човечеството може да пътува през галактиките бързо, използвайки квантови тунели. Нагъвайки времево-пространствения континуум, хората създават серия от колонии, подопечни на централизираната земна империя.
Но всички империи рано или късно са обречени на срив и тази не прави изключение. От останките ѝ се раждат три нови фракции - преките наследници на управляващите в империята - United Earth Federation UEF; опозицията, представяща се като Cybran Nation и групата на религиозните фанатици Aeon Illuminate. Започва война, траеща хилядолетие, докато не идвате вие, заедно с гигантския си робот, за да я спрете. Заради момента, в който се появи, на Supreme Commander му се падна да се състезава за титлата "Най-добра sci-fi стратегия" с поредния Command&Conquer. И докато първата залагаше на наистина иновативната идея за феноменален Zoom Out на бойното поле, хилядите единици и тоталното мазало на екрана, втората заложи на дълбока история, по-малко, но по-хитро направени единици и пристрастяващ геймплей. И познайте кой победи...

Инвазията

Forged Alliance започва там, където свършва Supreme Commander. Земята е атакувана от Серафимите - свирепа извънземна раса (не, не са Scrin, въпреки че приличат). Как и защо намират пътя към люлката на човешката цивилизация, не става ясно, въпреки че във финалните филмчета на Supreme Commander се намеква за отварянето на портал след използването на супер оръжието Black Sun.
Инвазията е бърза и безмилостна. Президент Райли е убит, а серафимите бързо атакуват повечето колонии на UEF. И за да е чудото пълно, секта в редиците на Илюминатите се съюзява с тях, мислейки ги за ангели-господни и изхвърля като мръсно коте принцесата си.
Три месеца след старта на инвазията бившите врагове нямат друг избор, освен да се съюзят, за да оцелеят. Кибернизираните хора на Cybran и оцелелите членове на UEF се обединяват в Колониалната защитна коалиция (CDC). Лоялни на Rhiza и Aeon войски скоро се присъединяват към коалицията и една година по-късно току-що "форджнатият алаянс" успява да спечели първата си победа срещу серафимите, а хилядолетни врагове се бият рамо до рамо. На планетата Грифон 4 UEF започват да строят нова база за


След мен - потоп!

Атаката на клонираните и неклонираните

операции на коалицията - Форт Кларк. Ще го видиш още в първата мисия, защото Forged Alliance те изстрелва право в дълбокото, без да те пита имаш ли шнорхел и плавници. Фортът е под тежка обсада, а ти ще трябва да спасиш последната останала крепост на расата си.

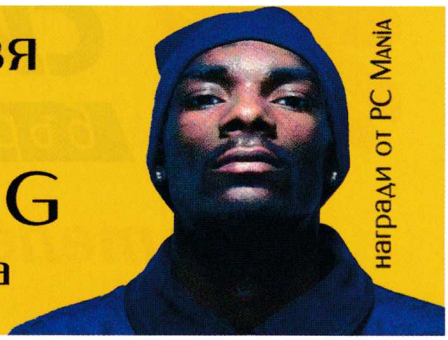
Съюз

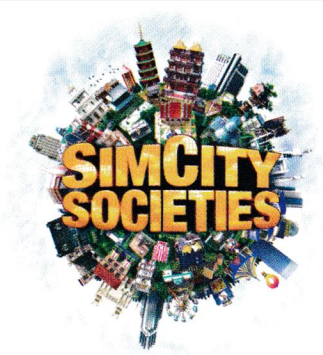
Новото във Forged Alliance, освен пипнатите графика и интерфейс, е опцията в началото на всяка една мисия, благодарение на която имате възможност да изберете с коя от трите оригинални фракции да играете. Няма да можете да изпробвате Серафимите в кампанията, но ако ви кефят, те са на ваше разположение в скирмиш и мултиплейър режимите на игра.
Така, ако имате любима "нация", дизайнерите не ви ограничават и ви позволяват да се развихрите - палецът е одобрително вдигнат в посока нагоре. Разликите в зависимост от избора ви се свеждат до различните странични задачи, които трябва да изпълните в хода на всяка мисия, както и "героят" ви - Armoured Command Unit робот. Иначе механиката на играта остава непроменена. ACU е изключително силен сам по себе си и може да строи и поправя сгради, но малко след началото на играта по-добре да не излиза извън защитния периметър на базата ви. Отново ще събирате енергия и ще използвате mass депота като основен ресурс. И пак ще строите десетки единици за перманентен сблъсък по земя, въздух, вода и ... космос. Да, бойното поле в Forged Alliance придобива още едно измерение.
Над стоте нови обещани единици наистина присъстват и някои от тях са доста функционални, но останалите са си чист пълнеж. Основното качество на Supremme Commander се превръща и в негов главен недостатък. В тази игра всичко е мащабно, не, всъщност огромно - от бойното поле до самите армии, които се борят за контрол над него. От даден момент нататък всичко се превръща в постоянен и динамичен сблъсък на сили, така че който избълва повече единици - той печели. Залегналата още в Total Annihilation концепция води до две неща: самите единици губят идентичност - няма емблематични или прекалено запомнящи се войски (освен експерименталните), всичко е просто по-могъща версия на поредния ръбат танк, кораб, робот или хеликоптер. На второ място са картите - те са гигантски, и от даден момент нататък 80% от геймплея ще го водите на пълен Zoom, за да можете да сте адекватен към всяко от десетте бойни полета, и само когато сте напълно сигурни в победата си, ще спускате камерата, за да се насладите на взривовете.

Shut Down

Графиката е красива - без грам стил, но красива - особено на ниво експлозии и светлинни ефекти. Само ми се искаше Крис Тейлър вместо да се напушва и да се снима в DevLog-ове, да беше седнал на ушите на програмистите, за да се стегнат и да оптимизират гадината. В момента кадрите са с около 15 по-малко на същата машина, на която Supreme Commander върви нормално. Затова и оценката за графиката не е 6. Новите мисии са готино предизвикателство и ако ви е харесал геймплеят на първата част, няма да се разочаровате от експанжъна. Но в крайна цялата мащабност започва да изморява и да става монотонна, а zoom-ът се превръща в нещо, което или залюбвате и не спирате да го използвате, или намразвате тотално.

Или казано накратко: Forged Alliance и създателят му се опитват да надскочат възможностите си, предлагайки стара геймплей концепция в нова среда - резултатът е добър, но далеч от съвършен.
P.S. - Не знам с какво се друса Крис Трейлър преди да застане пред камерите за поредния си видеоматериал, но ми се ще някой път да пробвам неговите "неща" – изглежда свежарка.

club DOUBLE VISION представя
най-якото TEEN PARTY
с DJ Станчо и DJ Тони G
всяка събота от 17:00 до 22:00 часа

награди от PC MANIA



Жанр: **Градостроителен симулатор**
Издател: **EA**
http://simcity.ea.com
Изисквания: **P 1.7 GHz, 512 MB RAM, 2 GB HDD**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Орлин Широв

The Sims от птичи поглед. Дали очаквахме точно това?

SimCity Societies

Много добре си спомням времената, когато все още тотално не разбирах концепцията на SimCity (говоря за първата игра от серията от 1989 година). Бях толкова малък, че не вдявах защо тези иначе полезни електроцентрали имат много лош ефект върху жилищните блокове, построени наоколо. Спомням си и страха, който изпитвах, когато градът ми биваше нападнат я от Годзила, я от урагани или пожари. Всички тези мои спомени обаче едва ли са от голямо значение, защото новият SimCity Societies почти по нищо не прилича на старите хардкор игри от серията. Разбира се, чувствам се длъжен да поясня какво точно е SimCity и защо тази нова версия е толкова по-различна.

Като цяло SimCity е градостроителна симулация, в която ви се налага да управлявате цял град, построен лично от вас самите. И докато в подобни игри, като Ceasers, Pharaoh и т.н., действието ни пренася в епохи отдавна забравени, то SimCity се случва в наши дни. Така планирането и мениджмънтът на града се превръща(ше) в почти реалистично преживяване, благодарение което лесно можете да се убедите, че хора като Бойко Борисов определено не си вършат работата добре. Казвам Бойко Борисов, защото вашата роля в SimCity е тази на кмет, но и още нещо. Вие трябва да се борите с бедствия, да решавате финансовите въпроси на града и т.н.. Точно както Бате Бойко

хем е кмет, хем е имиджмейкър, хем е супергерой закрилник...

Характерното за серията SimCity беше високата сложност на геймплея и добрата, дори завишена реалистичност. Така например всяка сграда имаше различно влияние върху друга постройка, както е и в реалния живот. Как биха се чувствали децата в една детска градина, ако трябва си играят до бунището? Или пък как би изглеждал един квартал без канализация, електричество, болници и училища (как ли, като "Факултето" например). Всички тези малки детайли и особености на градостроенето бяха черешката на тортата в SimCity.

Тази година обаче Уил Райт - бащата на SimCity (и на The Sims за съжаление), ни е подготвил изненада. Тя се казва SimCity Societies и

няма нищо общо със старите игри от серията

Всичко, което може да се каже за старите SimCity-та, не е валидно за Societies и обратното. Основният замисъл на чичко Райт е бил да позволи на играчите да създадат град по свое желание, който не е ограничен в дизайна си (т.е. не прилича на „Люлин" или „Младост"), а изглежда различно в зависимост начина, по който подходите към жителите. Така може да имате романтичен град, който е покрит в розови сърчица и хората нямат проблеми, утопично комунистически общество със строги закони и сиви сгради, киберпънк футуристичен мегаполис, в който жителите контактуват с извънземни и т.н.

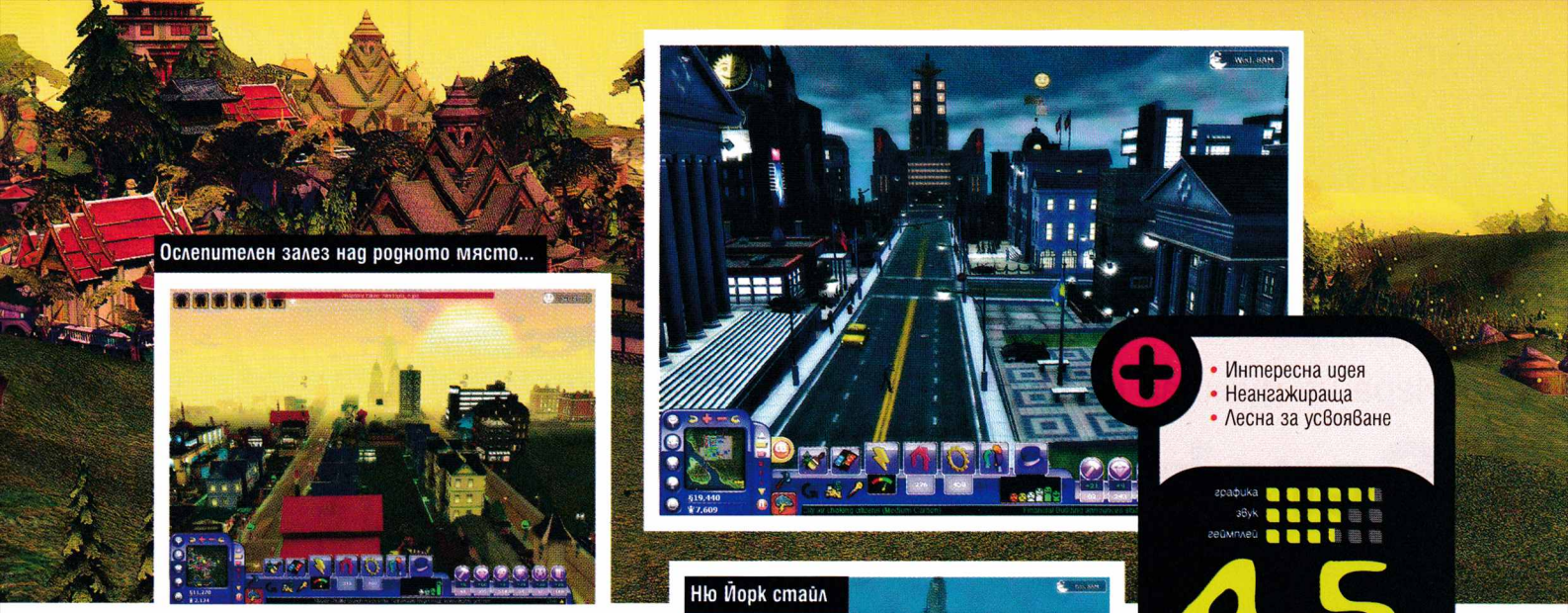
Всичко това се получава благодарение на така наречените "социални енергии". Всяка сграда или произвежда, или консумира такива енергии, като те са разделени най-общо в 6 категории - креативност, власт, просперитет, духовност, знание и продуктивност (Creativity, Authority, Prosperity, Spirituality, Knowledge, Productivity). Така например вашият комунистически град ще трябва да се фокусира върху властта и продуктивността, както и може би върху знанието. От друга страна, ще трябва да потиснете тотално креативността и духовността. Безспорно е, че идеята на Уил Райт звучи много добре. Друг е въпросът обаче как е реализирана тя. По субективно мнение SimCity Societies не е нищо друго освен

инфантилизирана и опростена

градостроителна симулация. Инфантилизирана е, защото всички тези социални енергии са определени за различните сгради по много нелогичен начин. Полицията например изисква Власт, а не я произвежда, което е безумно почти колкото факта, че пожарната генерира пари и консумира власт.

Забравих да спомена, че освен шестте "социални" ресурса в SimCity Societies има и пари -

СИТИ ЕКСПРЕС
бързи куриери
телефон за София 91212



Ослепителен залез над родното място...

Ню Йорк стайл

- Интересна идея
- Неангажираща
- Лесна за усвояване

графика
звук
геймплей

4.5

- Трябваше да се казва The Sims: Societies
- Слаба реализация
- Повърхностна
- Стъпка назад за SimCity-серията

добре познатите ни от симс симолеани (които лично мен ме дразнят много). Така освен лимитираните ресурси от социални енергии ще имате и нужда от финанси, които вашите симове генерират чрез работа. За да работят пък, на тях им трябват къщи и това сякаш е всичко в опростения живот на симовете. Няма и следа от предишните електрически и канализационни мрежи, като сега просто поставяте енергоизточника някъде по картата и той магически започва да работи и да снабдява целия град. За да генерирате социална енергия например, е повече от достатъчно да нацвъкате декорация от сорта на фонтани, лабиринти, статуи, паркове и т.н. на произволно място, като те няма да оказват истинско влияние на околните сгради, а просто ще добавят точки ресурс към актива ви. Всички тези неща са недопустими за един добър градоустройствен симулатор и лично на мен ми е неясно защо Уил Райт е решил да сложи името SimCity пред Societies. Нали уж тази серия залагаше на реалистичността, сложния мениджмънт и детайлите?
Като цяло, SimCity Societies е

подходяща за по-новите играчи

в жанра и е силно непрепоръчителна за поклонниците на SimCity серията. Елементарният геймплей и липсата на каквито и да е детайлни и логични връзки между сградите са една основна причина хардкор феновете да игнорират това заглавие. Единствените добри неща на играта са графиката, която е доста атрактивна, особено за деца под 16. Звукът според мен е трагичен, като е заимстван от серията The Sims. Всички жители на града ви също мънкат, досущ като персонажи от гореспоменатата игра.
В заключение ще кажа, че SimCity Societies за мен е няколко стъпки назад по отношение на предишните серии. Ако ЕА бяха кръстили геймката The Sims Societies, вероятно тя щеше да пожъне много повече успехи, защото е насочена към правилните фенове. За съжаление любителите на SimCity са хардкор и продукти от подобен род едва ли могат да ги заинтригуват.

Проектът на китайския квартал

Поредицата SimCity

Бащата на серията SimCity е Уил Райт – виновник за възникването и на The Sims. Той започва реализацията на идеята си за създаване на градостроителен симулатор още през далечната 1983 г. Негово основно вдъхновение е била Raid on Bungeling Bay (адски ретро игра, която леко прилича на градостроителен симулатор). Уил Райт създава първия SimCity за Commodore64 през 1985 г. със заглавието Macropolis. По-късно той се среща със собствениците на тогава малкото геймстудио Maxis и заедно с тях издават първия SimCity за PC през 1989 г. Въпросната игра отприщва огромна вълна на подобни заглавия, като не само той, но и много други геймдизайнери се впускат в дебрите на градостроителните симулатори. Една малка част от игрите, които са дело на Уил и студиото Maxis, са SimEarth, SimFarm, SimTown, Streets of SimCity, SimCopter, SimAnt, SimLife, SimIsle, SimTower, SimPark, SimSafari, Sim Theme Park... По-късно Райт решава, че макроперспективата вече е изчерпана (или поне така си е мислел) и започва да мисли как може да свали урбанистичните социални взаимодействия на микро ниво т.е. на интерперсонално ниво. Идеята е играчът да не е просто бог на целия град, а да е владетел само на един гражданин. Така се ражда и идеята за The Sims, която подозирам, вие до болка познавате, а аз до болка презирам. Разбира се, както всяко добро нещо, така и SimCity идеята не умира - през 2005 година мистър Уил Райт решава да върне гледната точка от птичи поглед и така се ражда идеята за SimCity: Societies. Но дали тя е успешна?

Игрите от серията

- SimCity (1985, 1989)
- SimCity 2000 (1993)
- SimCity 3000 (1999)
- SimCity 4 (2003)
- SimCity: Societies (2007)

Жанр:	**Настолна игра**
Издател:	**UbiSoft**
scrabble.ubi.com	
Изисквания:	**PII 400 GHz, 256 MB RAM**
Брой CD:	**1**
Платформа:	**PC, DS**
Мултиплейър:	**Да**

Орлин Широв

Игра на думи за малки, големи и още по-големи

Scrabble 2007

Може и да ви прозвуча като пенсиониран моралист, но днешната младеж, според мен, се увлича по много долни и повърхностни удоволствия. Замислете се само, че всеки месец на пазара на PC игрите излизат по няколко екшън игри, препълнени с кръв и насилие, а стойностни, предизвикателни за интелигентността ни заглавия се появяват едва по няколко пъти в годината. Именно поради тази причина е хубаво да не загърбваме такива игри, а да им се радваме и да ги пазим, като един последен мохикан.

Френското студио Ubi Soft е такъв своеобразен резерват за мохикани и други индианци, защото в тяхно лице имаме производител и издател, който се опитва да популяризира малко по-образователни и интелектуално провокативни игри. Една от тях е ежегодното издание на класическата настолна гейм-ка Scrabble.

Scrabble-ът е толкова популярно забавление, че до ден днешен е издаден в 121 страни и е преведен на 29 езика! С тези си показатели и поради факта, че него-во хартиено издание може да бъде намерено във всеки американски дом (проучване, направено през 2002 показва, че 96 на всеки 100 домакинства в САЩ имат по един Скрабъл), той се превръща в

една от най-класическите игри за всички времена

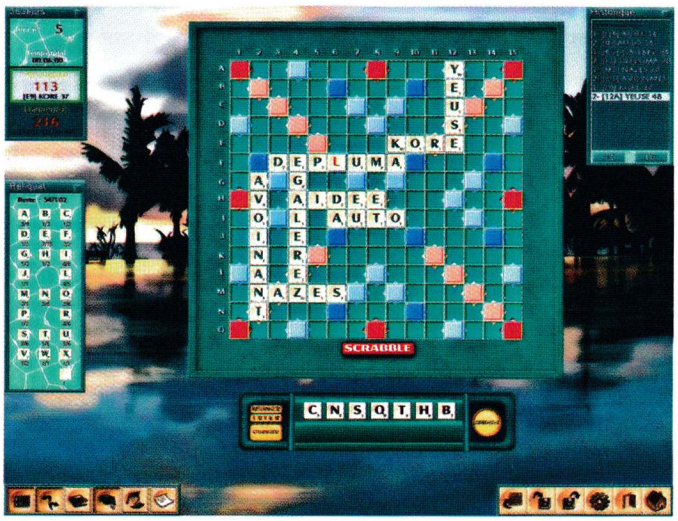
редом с шаха, картите и таблата. Ако случайно не знаете какво е Скрабъл, ще ви кажа с две-три изречения – това е забавление за маса (в случая за компютър), в което от 2 до 4 играча поставят букви на игрално поле от 15x15 квадратчета и се опитват да формират думи. Всеки разполага със седем букви, случайно изтеглени от купчината с пулове и когато се опитва да генерира смислена дума, тя трябва да се засича с предишна изписана дума и да бъде написана хоризонтално или вертикално, но не и диагонално. Всяка буква носи различни точки на човека, поставил я на игралното поле. Някои определени квадратчета от борда дават бонуси от типа на точките от буквата по 2 или 3 или точките от думата по 2 или 3. Така че Scrabble е игра, предназначена за хора, които искат да побеждават благодарение на езиковата си интелигентност, а не за такива, които искат просто да натискат единия бутон на мишката до умопомрачение.

Въпреки че Ubi Soft не са локализирали новия Scrabble 2007 на български, смятам, че той може да бъде доста интригуващ за много от вас. В него има шест различни режима на игра, сред които нормален Scrabble, анаграми (подреждане на думи с разбъркани букви), енигма, кръстословици и режим за деца. В ревизията от 2007 година има целия Collins речник с всички думи от английския език, като благодарение на него можете да проверявате дали предложеният от вас низ от букви съществува или не. Като добавим към всичко това възможността за

мрежов сблъсък или мулти на един компютър

Включеният в Scrabble 2007 треньор, приятното графично оформление и няколкото различни борда за игра, изданието на Ubi Soft се превръща в един много удобен и незаменим скрабъл симулатор. Целият енджин на играта е заимстван от Chessmaster сериите, което е гаранция за безгрешност. Според мен Scrabble 2007 е една от игрите, които си заслужава да стоят на десктопа ви. Можете да си я пуснете сами в свободното време или вечер с приятели, можете да се упражнявате с различни игри с думи или накратко: да тренирате езиковата си интелигентност.

За финал бих препоръчал Scrabble 2007 на всеки, който не иска децата му да заспиват пред монитора, натискайки един бутон на мишката като обезумели и разбира се – на всички ценители. Съвсем сигурен съм, че у нас те хич не са малко.



- Удобен интерфейс
- Не е претруфена
- Най-добрият виртуален Scrabble

графика
звук
геймплей

6.0

- Малко по-скъп от нормален Scrabble (20 евро)
- Компютърът знае всички думи

Обади се от стационарен телефон

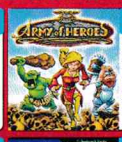
09004 1710

SMS на номер

1710

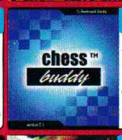
JAVA ИГРИ

214881 Пилотирай своя изтребител и унищожи вражеските кораби и самолети.

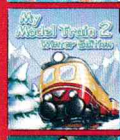


214882 Ордите на тъмнината заплашват човечеството! Дали хората ще успеят да издържат на напора зависи само от теб ...

214883 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!

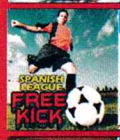


214884 Предизвикателство за всеки любител на *ШАХ*. Добави още едно супер удоволствие към деня си.



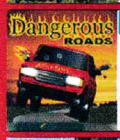
214885 Нов вариант на добре позната игра. Зимното време усложнява нивата. Ще се справиш ли?

214886 Подкарай военния джип и среляй наред. Събирай боеприпасите по пътя си, за да останеш в играта.



214887 Опитай атмосферата на *Испанската Примера Дивизион!*

214888 Играй на едноръкия бандит и виж какво ще ти донесе *ДЖАКПОТА*!



214889 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

214890 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

214891 Много добрата java игра! Няма ли да я пробваш?

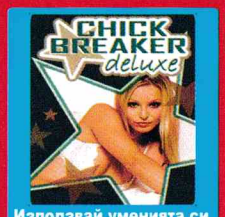
214892 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

214893 *На български език!* стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

214894 Още една *Кама Сутра* за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

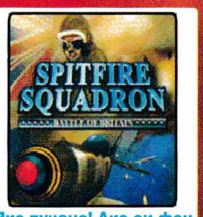
214895 Играта много наподобява на познатата на всички игра *Mortal Kombat*

214896 Космически войни! Много добра стратегия. Пробвай!



Използвай уменията си, и не изпускай топчето, а то ще разкрие за теб ... еротични гледки ;)

214860



Яко пуцане! Ако си фен на изтребителите и въздушните битки, то това е тъкмо за теб.

214861

ПОРЪЧВАШ 1, ПОЛУЧАВАШ 3

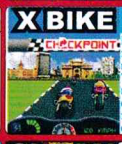
214862 Неустоимата Парис сега е предВас. *Без цензура!*

214863 Хвърляй ножове и дрехите на мацките сами ще падат!

214864 Изграждай и пази своята империя. В тази игра ще разбереш колко добър стратег си.

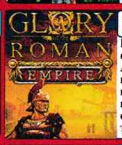
214865 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

214866 Пази се от Черните монаси ... Строй, воювай и нападай ... Друг изход няма!

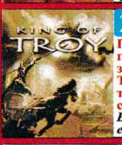


214867 Класическа игра за състезание с мотори на писта. Трябва да станеш първи, за да се класираш за следващото състезание.

214868 Момичета харесват момичета и не се страхуват да застанат пред камера. Ще видите горещи еротични фантазии !!!

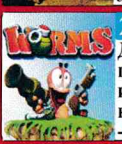


214869 Планът на града е внушителен. Ако си велик войн и строител ще успееш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!



214870 Гърците се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой. *Безсмъртието е твое!*

214871 Напрежение, вълнуваща еротика, джакпот. Разбий ги! Грабни секси мацките! Твои са!



214872 Добре познатата игра от компютрите -*Worms*.

214873 Те са млади и много любопитни за тяхното първо еротично приключение. Бъди джентълмен и те ще разкрият своите тайни ...

214874 Еоп е едно малко любопитно драконче, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

214875 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

214876 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!

214877 *Легендарният Марио!* Любим на всички. Всичко е като при истинския- събира монети, пуска се по тръби.

214878 Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря, отваряш вратата, дърпаш стола... Време е за твоята награда!

214879 Можеда свалите 10горещи блондинки, контоще подсладят твоите любовни нощи!

214880 *Карпов X3D Chess* е идеалната игра за хората обичащи шаха.

МЕЛОДИИ

ВИДЕО			ПОЛИ	РЕАЛ
214843	ЪПСУРТ	ВТОРА ЦЕДКА	684791	727223
		ЗВЕЗДА	684792	727224
	50 CENT НОВО!	AYO TECHNOLOGY	684793	727225
	50 CENT	CANDY SHOP	684794	727226
	AKON FEAT. EMINEM	SMACK THAT	684795	727227
	AKON FEAT. SNOOPDOG	I WANNA LOVE YOU	684796	727228
	BEYONCE & SHAKIRA	BEAUTIFUL LIAR	684797	727229
	MASSARI ХИТ!	REAL LOVE	684798	727230
	MIKA	RELAX,TAKE IT EASY	684799	727231
	NELLY FURTADO ХИТ!	ALL GOOD THINGS	684800	727232
	RIHANNA	SHUT UP & DRIVE	684801	727233
	RIHANNA НОВО!	UMBRELLA	684802	727234
	SUNRISE AVENUE	FAIRYTALE GONE BAD	684803	727235
	YARABI НОВО!	I AMAR	684804	727236
	YVES LAROCK НОВО!	RISE UP	684805	727237
214844	АЗИС И ДЕСИ	КАЗВАШ, ЧЕ МЕ ОБИЧАШ	465872	727238
214845	АНЕЛИЯ И МИРО НОВО!	ЗАВИНАГИ	465873	727239
214846	DJ ДАМЯН	РЪЦА ПРЪЦА	465874	727240
214847	БОРИС ДАЛИ	ПИЯН	465875	727241
	БОРИС ДАЛИ	ЛЪЖЕШ	465876	727242
214848	ГАЛЕНА & БОРИС ДАЛИ	НАМЕРИХ ТЕ	465877	727243
214849	ГЕРГАНА	UNA PASION	465878	727244
214850	МАЛИНА И АЗИС	ЧЕРНИТЕ ОЧИ	465879	727245
214851	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	465880	727246
214852	ПРЕСЛАВА	ЛЪЖА Е	465881	727247
	ПРЕСЛАВА НОВО!	МОЯТА НОВ ЛЮБОВНИК	465882	727248
214853	СОФИ И УСТАТА	ДИВА ЛЮБОВ	465883	727249
214854	СОФИ И УСТАТА НОВО!	БУРЯ В СЪРЦЕТО МИ	465884	727250
214855	СОФИ И УСТАТА ХИТ!	МОЙ СИ ДЯВОЛЕ	465885	727251

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

727267	Yoda- Message from the dark side	Бебе	727252
727268	Хей секси, вдигни си телефона	Оргазъм	727253
727269	Ей сладур, телефонът ти звъни	ЖИГ- ТАК	727254
727270	Колега, бихте ли го вдигнали ?	Весела муха	727255
727271	Имате ново съобщение еро	Яки барабани	727256
727272	Айде бе,муцка, вдигни го !	Разстройство	727257
727273	Аз съм твоя телефон хит!	Къде е батко?	727258
727274	Говори Бай Брадър хит!	Баба псува ЯКО.	727259
727275	ПОлицейска сирена	Ставай слънчице	727260
727276	Къде си бе, играч ?	Флинстон на Виагра	727261
727277	Ало,ало, ало мило	Напушено циганче :)))	727262
727278	I love you, baby !	Кажи баба "Thank you"	727263
727279	Флинстон	Къде си бе, ПУСТИНЯК?	727264
727280	Бай Тошо	Кво става бе , глупаци?	727265
727281	Гном	Теменужкеее, ела дай ...	727266

ВИДЕО

ЕЗДА BATISTA

214856 214857

ЛЮБОВ ЛИЛИ

18 НАД 18 НАД

214858 214859

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За получаване на поръчаните от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.

Жанр: **Куест**
Издател: **The Adventure Company**
www.theadventurecompanygames.com
Изисквания: **P 1.5 GHz, 256 MB RAM**
Брой DVD: **1**
Платформа: **PC**
Мултиплейър: **Не**

Стефан Хаджиев

"Изгубени" в подражанието

Next Life

Lost. "Изгубени" е един от най-успешните и занимателни сериали за последните няколко години. В ръцете на неговите създатели се мъдрят прилично количество награди, голям зрителски интерес и сценариите на още бая епизоди. В настоящето новият сезон е на път да стане готов и след няколко луни ще потече по щатските екрани. Любопитното в случая е, че като всяко прилично възхвалявано изделие, тази телевизионна продукция започна да поражда свои близки и далечни подражания. Отрочетата на подобни процеси често представляват жалки пластмасови копия, литературни произведения със съмнителни достойнства или дори блудкави вафли и филми тип XXX... Все творения, около които думата посредствен/а гравитира със страшна сила.

Добрата новина в нашия случай е, че понякога в целия този „ксероксен" хаос се раждат и някои не чак толкова лоши нещица. Next Life е пример за такова щастливо изключение. Това е един класически куест, който въпреки познатите мотиви, изкопирани от сериала Lost, се оказва прилично свеж и приятен за игра.

Историята

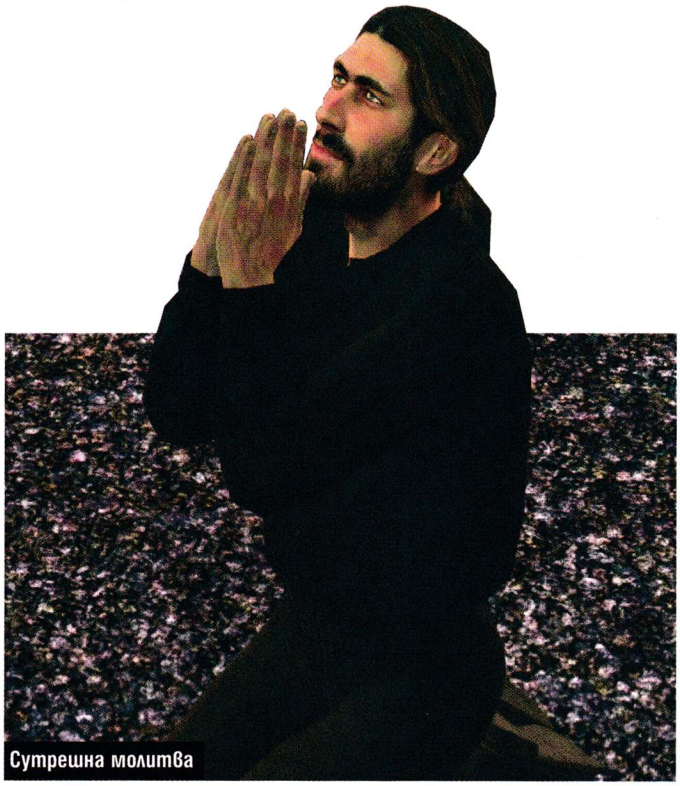
Сценарият на играта не започва с епична и леко приказна самолетна катастрофа, а с прост сблъсък, в който управляваната от главния герой кола бива отнесена от прилично голям камион. Следват малка пауза и събуждане в железобетонна колиба. Както можете да се досетите, постройката се намира на остров по средата на неизвестно море, точните координати са мистерия и т. н. Едновременно с това из мястото пъплят и прилично голямо количество хомосапиенси, всеки от които си има своята причудлива съдба и явна среща със смъртоносна ситуация в някакъв момент от континиума "пространство-време". В този момент авторите излизат леко настрана от добрия тон и ни запознават с баба, явно загинала в по-новите балкански войни, добродушна секретарка, която се чуди какво точно се е случило с офиса ѝ в Световния търговски център в Ню Йорк, чичко от времето на Брежнев и т.н. В тази своеобразна бърканица от личности, географски локации и архитектурни излияния се случват всевъзможни странни събития, които могат да предизвикат не едно или две повдигания на вежди. На фона на всичко това нашият герой, както си подобава на един истински персонаж, не губи присъствие на духа и се заема с разплитането на тъмната мистерия и стъкмяване на план за завръщане към родната стряха...

Контрол и дейности

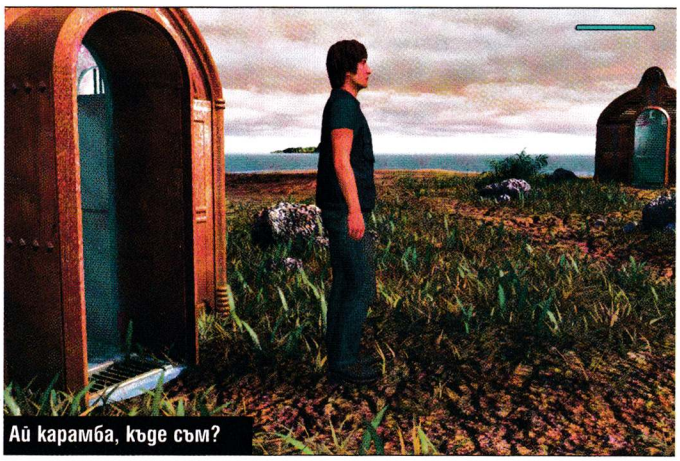
Управлението на подопечното човече и методите за разплитане на мистерии са чиста класика. Основните геймкомпоненти са:
- събирай артефакти и камънак
- използвай артефактите и камънака по предназначение
- оглеждай се внимателно
- провеждай множество високосмислени диалози

С други думи Next Life е чист адвенчър/куест продукт. Единственият елемент, който срещам за първи път, е гастроинтестиналното състояние на героя. За да може наша милост да извършва своите ежедневни дейности, приемът на храна и вода трябва да е най-редовен. На теория идеята е учудващо естествена, но след няколко часа джиткане става определено досадна.

Друг затормозващ момент, който обаче си е класически за


Сутрешна молитва

Героините


Ай карамба, къде съм?

Историята

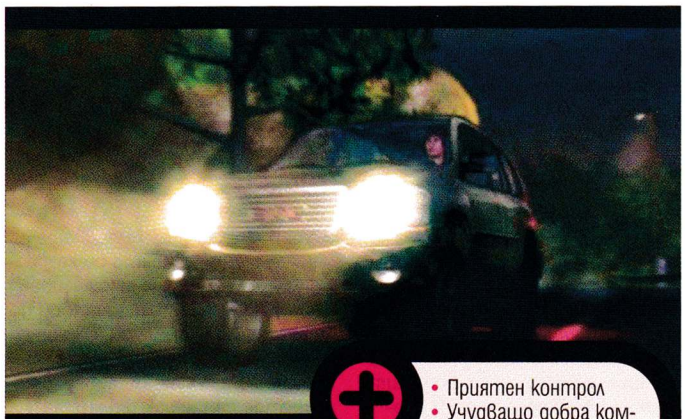
Въпреки малките си пропуски, сторито на Next Life има една много, ама много добра страна. За разлика от развръзката на Lost, за която ще трябва да почакаме поне още няколко лета, куестът си има край, който може да бъде достигнат след едва няколко дни упорита игра. Въпреки паралела с телевизионния сериал финалните надписи на геймката придобиват своеобразен образ на огромна червена точка. Плюсче, което размива някои от изброените посредствени детайли.

Остров по средата на нищото

много представители на жанра, е това, че свободата на действие я няма почти никаква. Играта си има точно определена последователност от събития, които трябва да бъдат извършени, преди да се мине от определен момент в друг. Ограничения във времето, което може да се прекарва в разгадаване на следващата стъпка, освен до някъде нуждата, породена от синдрома „кърлорещи черва", практически няма. Дори геймър, който не разполага с високо развита мисъл, но пък притежава инат и много свободно време, ще може да се справи с почти всички главоблъсканици.
От техническа гледна точка управлението на Next Life е поверено изцяло на опашатата периферия. Единственият бутон от клавиатурата, който реално се използва за влизане в менютата по време на игра, е ескейпът. Всичкото крайно опростяване на контрола е осъществено приятно и определено може да се дава за пример.

Боза

Картинките на играта са графичен ин-янг. Докато близкият план и диалозите са сравнително прилични като визия, по-общите панорами са леко бозави.
Next Life има и един друг малко по-дразнещ момент: фонът на действието, както и някои от филмчетата, не се връзват кой знае колко с реалността.
Прост пример: в началните кадри героят, който е жител на Бохемия, излиза от грозновата къща, подобие на която едва ли ще видите в Чехия, и подкарва прилично голяма... американска кола. Тази забележка може да се стори леко префъртунена, но случаят не е изключение.
Като краен резултат геймката остава впечатление на претенциозна евтина продукция със западнала звезда а ла Кристоф Ламбер в главната роля.
Звукът на Next Life също няма шансове да засияе по класациите. Откакто дъната на компютрите започнаха да се правят с вградени звукови карти, почти всеки производител на игри успява да докара прилично аудиониво на продукта си. Настоящото произведение попада в средата на масите. Звуковите ефекти и фона са си просто там, колкото да не е без хич, и не правят особено впечатление. Не очаквайте смразяващи звуци или налудничава музика, която да се понесе от колоните на щайгата ви.


На път към началото

Финале гранде

Като се комбинират отделните детайли на Next Life (колкото и съмнителни да са някои от тях), се получава едно чудо, което не е лошо. В него няма нищо революционно или прекалено оригинално, но въпреки това има скрит потенциал за привличане на част от куестаджиите. Хубавото на геймката е, че може да предизвика определени емоции, лошото е, че за повечето хора, които ще се докоснат до нея, това ще си остане една от онези игри, които ще потънат в забвение след няколко седмици.

+
- Приятен контрол
- Учудващо добра комбинация на отделните детайли
- Прилична история

графика
звук
геймплей

4.0

–
- Посредствени графика и звук
- Героят трябва да яде храна
- Някои от диалозите са просто безумни

Жанр: **Шутър**
Издател: **Midway**
www.blacksitegame.com
Изисквания: **P 3GHz, 1 GB RAM, 15 GB HDD**
Брой DVD: **2**
Платформа: **PC, XBOX360, PS3**
Мултиплейър: **Да**

Асен Георгиев

Не очаквайте чудеса, а просто няколко десетки часа лов на пришълци

BlackSite: Area 51

Ако отдавна не сте избивали безкрайни орди извънземни същества, опитвайки се да спасите майката Земя, то със сигурност сте насочили жаден поглед към тази статия. Дори и нищо да не знаете за играта, заглавието предизвиква директна асоциация с извънземни експерименти, тайни връзки между американските военни с инопланетяни и всевъзможни заплетени конспирации.

BlackSite: Area 51 предлага именно това, което си представяте, плюс сравнително дълга сингълпейър кампания, здрав екшън, разнообразие от противници и шеметна визия. Естествено, всичко е гарнирано с някои недостатъци като дразнещи бъгове и малко недоправен изкуствен интелект на военния отряд, който командвате.

Шок

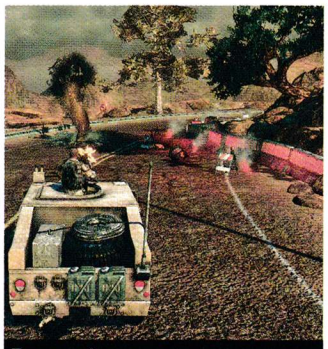
Супер странно е, че първата мисия от игра, която се казва BlackSite: Area 51, е локализирана в... Ирак. На мен ми се стори дори налудничаво. След като се впуснете в приключението обаче, ще започнете да свързвате престоя си в Ирак с по-нататъшните събития. Поемайки ролята на мълчаливия мъжага Аерън Пиърс – шеф на малък Echo отряд, ще трябва да оцелеете в родината на Саддам, търсейки къде са скрити неговите ядрени оръжия (които, както знаем, не съществуват). Между другото обаче, докато правите това, ще се срещнете с някои противници, които съвсем не приличат на обикновени хора. Първоначално се създава впечатлението, че те са плод на чудовищни експерименти. По-късно картинката се изяснява напълно.

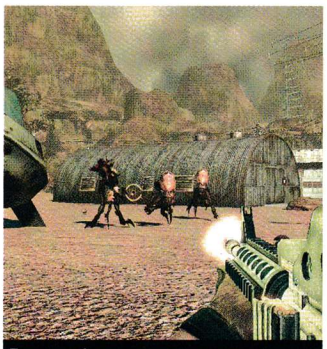
След мисията ви в Ирак, действието се прехвърля не само в друга географска локация, но и по друго време. Следващите ви премеждия се случват в Невада, три години по-късно. Съвсем близо до мистериозната военновъздушна база Area 51 се случва нещо странно и вие сте изпратен там заедно със своя екип.

Типичен геймплей

Оттук насетне започват вашите премеждия. Тепърва ще се сблъсквате с все повече извънземни същества и съживени войници. Оскъдната информация, която получавате, ще ви кара постоянно да се чудите дали всъщност зад всичко това не стои провален правителствен експеримент или извънземно нашествие. Или и пък двете заедно. Подробностите ще разберете едва към края на кампанията, която се състои от цели 34 мисии.

Въпреки че арсеналът в играта е сравнително разнообразен, определено най-използваното пуцало си остава стандартната щурмова карабина. Иначе имате на разположение пистолет, снайпер, няколко вида експериментални оръжия, които ще изпадат от мъртвите ви противници, гранатомет, нещо като извънземна пушка и други. Вярната ви карабина дори няма алтернативна стрелба, но вмес-

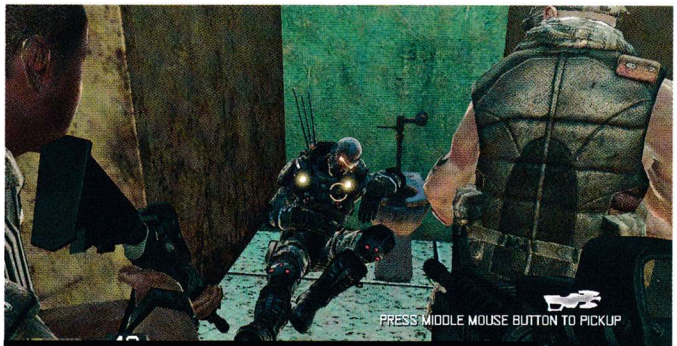

Да се повозим


Един откос и са на салата

Не се крий, няма къде да ми избягаш

Сенки и детайли

Добре, че стъклото е бронирано



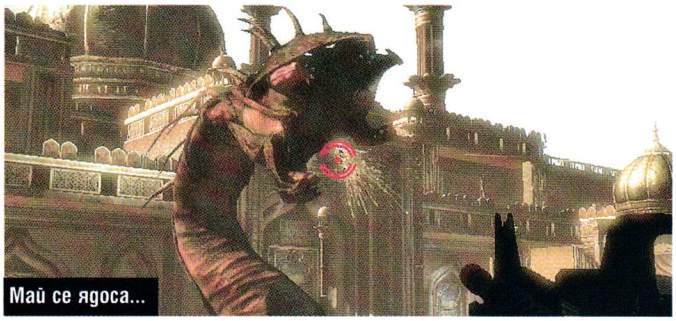
Говори или ще ти заврем главата в тоалетната чиния!

PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

Умри, куче!


Май се ядоса...

И ся ко ша прайм?

то нея притежава опцията за приближаване. Въпреки това тя е оръжие, което през по-голямата част от времето ще ви върши добра работа. Към него добре се връзват и гранатите, които не само разкъсват противниците на парчета, но и създават наистина зрелищни гледки, когато сте подкарали играта на достатъчно мощна конфигурация.

Пълен контрол

Както вече споменах, няма да се хвърлите напълно сами в сблъсъка за спасяването на света, а в компанията на своя боен отряд. За съжаление неговите членове са малко статични и не особено запомнящи се личности, но въпреки това вършат сравнително добра работа на бойното поле. Вярно, че на моменти изкуственият им интелект не блести с кой знае каква съобразителност, но като цяло, ако постоянно им давате заповеди, с които да се занимават, колегите ви по оръжие ще са ви от полза. Най-хубавото е, че управлението на съотборниците се осъществява само с един бутон. С натискането му и посочване на определено място, те ще отидат там, заемайки бойна готовност. Спирането на курсора върху врата и натискане на клавиша означава пък, че след броени секунди вашите подчинени ще отстранят въпросната преграда. Като цяло идеята за крайно опростено управление на войниците е страхотна.

Втори шок

Вярно, че вече най-малките харддискове на пазара са от порядъка на 200GB, но когато при инсталацията на BlackSite: Area 51 се наложи да освободя 15 GB дисково пространство, си припомних, че пространството никога не стига. Този чудовищен обем обаче изглежда логичен, когато се запознаем с графичните способности на играта. Честно казано, не си спомням друго заглавие, в което да съм виждал толкова реалистично пресъздадени човешки модели. Да не говорим за околната среда, която е адски детайлна, а голяма част от нея подлежи на унищожаване. Например, още в първата по-сериозна престрелка ще забележите, че укритията, които използвате, изчезват под напора на противниковия огън. Най-якото нещо обаче е, че това става по супер зрелищен начин. Има и един много приятен ефект, който леко размазва погледа ви, докато се движите прекалено бързо, което създава известна доза реализъм. А взривовете и въобще всички дребни детайли са напълно в духа на нереалния енджин, използван от програмистите на Midway при създаването на BlackSite: Area 51.

Греда

Честно да ви кажа, не беше сега моментът Midway да издават тази игра. На пазара има далеч по-съвършени заглавия като Bioshock, Crysis, TimeShift и други. Ако бяха забавили още малко датата на излизане, програмистите по всяка вероятност щяха да отстранят и повечето от съществуващите бъгове, а челният сбъсък с 3D-титаните на пазара щеше да бъде избегнат. Днес играта не е особено добре приета от западните ни колеги.

Сигурен съм обаче, че ако BlackSite: Area 51 се беше появила през късния януари, когато жадните за нови заглавия геймърски сърца се хващат за всяка игра като удавник за сламка, успехът ѝ щеше да е далеч по-голям. Въпрос на сметки, явно Midway обаче не са добри в математиката...

Area 51 затворена?

За щастие или нещастие, въпросната свръхсекретна база, стопанисвана от американските военновъздушни сили, продължава да съществува. Все още се намира на 85 мили северно от Лас Вегас. Слухът, че мястото, вдъхновило десетки разкази и филми, свързани с извънземни и различни конспиративни теории, е затворено, тръгнал през 1997-ма година. Авторът на лъжливата информация е журналист, работещ за известното списание Popular Mechanics. Поради факта, че той не успял да се срещне с човека, който трябвало да го заведе до мястото, загубил се в пустинята и стигнал до затворените порти на друга военна база, локализирана на 20 мили от Area 51, той написал, че съоръжението е затворено и дал началото на този нелеп слух, който е жив вече 10 години...

- Плашещо красива
- Обикновена, но интересна
- Извънземни и мистерия

графика
звук
геймплей

4.5

- Хардуерна пиявица
- Бъгове
- Слаб изкуствен интелект

Списание HiComm представя

Годишен продуктов каталог

Светът на технологиите през 2007

Мобилни телефони

Лаптопи

Офис и фотопечат

Видеокамери

Телевизори

Гейминг

Компютри

Монитори

Фотоапарати

Домашно кино

MP3/видео плейъри

Над 200 страници с най-интересните и хитови модели с цени

Номинации за най-добър продукт на годината

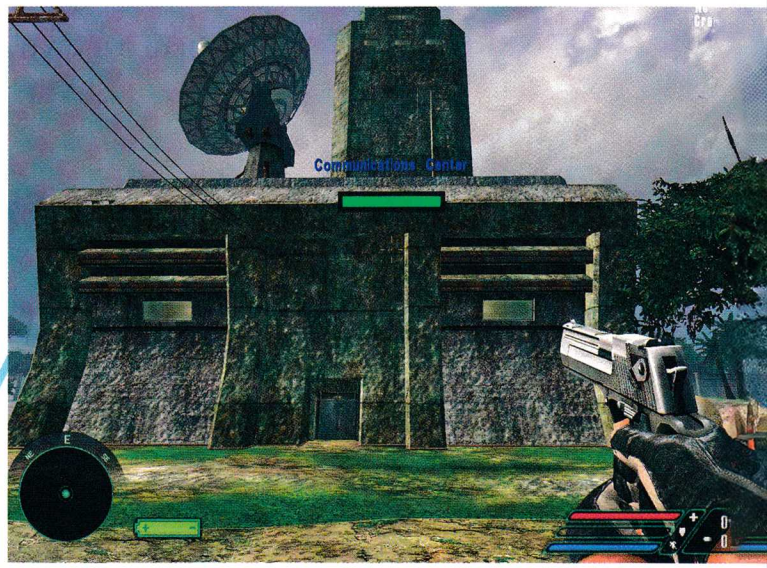
Дайте своя глас и изберете победителите в HiEnd Product Awards 2007*

На пазара от 10 декември

* Повече информация търсете в изданията на hiend Publishing – Годишен продуктов каталог на списание HiComm, в януарските броеве на списанията HiComm, Телефон, Hi-Fi и GamePlay – и на www.hicomm.bg

Пламен Димитров

Коледа в подземията



Half-Life 2: Wars [Half-Life 2]

http://hl2wars.hlrse.net/
Статус: Бета

Wars доказва, че с енджина Source може да се направи на практика всичко. Платформата е толкова гъвкава, че ако искате, можете да си я сгънете и да си направите от нея оригами-жерав (как точно, ще обясня някой друг път). Модът е поредното пренасяне на жанрове, стоварило се върху HL2 по вина на мощния й енджин. Този път става въпрос за стратегия в реално време, вярно – леко ламерска, но поне не е поредната разновидност на Counter-Strike. Имаме си събиране на ресурси, командване на единици, fog of war и други такива щуротии, макар че майсторството в управлението на всичко това, уви, няма да ви помогне в повечето разговори с момичета. За съжаление не присъстват неща като строеж на сгради или единици-герои (Гордън или Аликс биха се вписали идеално), но пък и работата по проекта още не е завършена. Историята отново се върти около битката между бунтовниците и Combine, която е разказана в няколко мисии. За жалост липсва дори най-обикновен skirmish. Имайте предвид, че за да подкарате модификацията, ще ви трябва и инсталиран Episode 1, но пък въобще не се съмнявам, че го имате.

C&C FarCry [FarCry]

http://www.renevo.com/cncfc/default.aspx
Статус: Готов

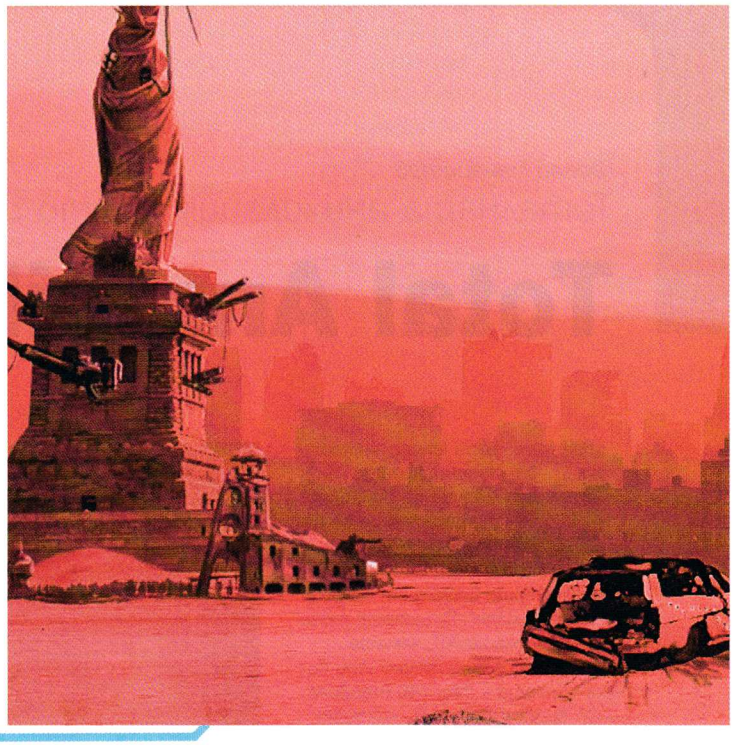
Казано с думи прости – това е C&C Renegade, но с доста по-красива графика. Авторите не са измислили много новости, но явно се гордеят с това. Всички обичайни правила от Renegade важат – играчите са разделени на два отбора, всеки от които има база. Целта е да причините максимален брой мизерии на противниковата. Всеки подъл номер се брои – унищожете им рафинерията, и ще получават доста по-малко ресурси. Спрете им тока и автоматичните защити ще замлъкнат. Отвлечете им жените и... схващате идеята. За целта имате различни видове пехота и бронирани машини, като естествено добрата координация е в основата на всичко. Модификацията не може да възкреси Renegade, но поне може да ни покаже как би изглеждало евентуално продължение, ако EA не бяха погребали идеята и не бяха танцували върху гроба й.

Weekday Warrior [Half-Life 2]

http://students.guildhall.smu.edu/~weekdaywarrior/
Статус: Готов

Попадайки на поредния мод за Half-Life 2, в който няма никаква стрелба, установяваме, че и той е правен от студенти. Не знам за вас, но аз откривам тенденция. Значи с това се занимавали студентите по-на запад в почивните дни около 8-ми декември? Ха, да дойдат малко при нас за обмяна на опит. Weekday Warrior ни пренася в атмосферата на класическите адвенчъри, така че, ако сте се настроили за пръскане на извънземни мозъци, прескочете на следващия абзац. Тук ще се занимавате основно със събиране на предмети, мини игри и разговори с откачени персонажи. Локацията е офис-сграда, целта – да спасите другарите си по кошер от уволнение... или поне себе си.

Жанрът, който са избрали авторите, е много интересен, а Source определено има потенциал за всякакви експерименти, така че студентите определено са имали възможност за доста мисъл в произведението си, спестявайки си кой знае колко запивания и мачове по американски футбол. Абе, и на тях не им е лесно...



Unsung Heroes: Korea [Battlefield 1942]

http://www.theunsungheroesko-rea.com/
Статус: Незавършен

UHK продължава традицията чрез модове да получаваме възможността да участваме във военни конфликти, които комерсиалните компании отбягват по една или друга причина. В случая става въпрос за Корейската война от 1950-53 г. Тогава положението наистина е било напечено – Втората световна приключва с цветя и рози между съюзниците, но скоро това е забравено. На корейския полуостров се разгаря първата война между Запада и комунизма, но съветски и американски войници така и не се срещат на бойното поле (или поне не официално). И двата блока наливат огромни ресурси за съюзниците си, Корея е сринатa със земята, а американците обмислят използването на атомни оръжия срещу току-що провелия социалистическа революция Китай... Разбира се, това е много преди южнокорейците да открият легендарните си умения със зерглинг-ръшовете, иначе победата им е била в кърпа вързана. Интересен в случая е изборът на графична платформа – авторите са се спрели на най-стария Battlefield, защото е най-олекотена в сравнение с продълженията си.

Warm Gun [Unreal Tournament 3]

http://www.warmgun.ca/
Статус: Незавършен

От една страна в Warm Gun имаме каубои и атмосферата на класически спагети-екшън. От друга, имаме апокалиптичната атмосфера на Fallout и трилогията Mad Max.
Двете неща обикновено не се смесват.
Историята на модификацията разказва за Третата световна война – петролът свършил в световни мащаби и очевидно САЩ са решили да бомбардират самите себе си - поради липса на други притежатели на черното злато или просто по навик. И тъй човечеството се завърнало към издържалите изпита на времето револвер и кракомобил и решило, че тая работа така няма да я бъде.
Понеже UT3 излезе съвсем наскоро, модът е в много ранен стадий, така че функционираща версия не се очаква скоро.
Въпреки това според авторите работата напредва и ако няма спънки в завършения продукт, трябва да включва пет вида игра, няколко различни класа персонажи и над 30 оръжия.
За съжаление, не се предвижда наличието на коне, което си е тежък удар към тематиката. Но нека се държим мъжки (като бате Гойко).

Xmas Season In Sanctuary [Diablo 2]

http://18v.biz/xmas.html
Статус: Готов

Коледа наближава, хо-хо-хо! Така че, ако не си падате по украсяване на елхи, поне може да предекорирате любимата си игра с нещо по-празнично. Този мод е доста олекотен откъм съдържание, но така или иначе не претендира за кой знае каква привлекателност извън целевия сезон. Всичко е опростено – всички умения са достъпни още от начало, все едно сте ги намерили под фикуса (така е, като ви мързи да украсите елхата), като повечето са с празнична насоченост – призоваване на снежен човек, снежна топка и други в този дух. Картата също е претърпяла промени – всичко е заснежено, има накичени дръвчета и празнично настроени демони навсякъде. Ако очаквате hardcore преработка – ще трябва да потърпите до следващия брой. Тук просто ще се млатите в снега с красиво пакетирани подаръци и това е. Така че, приятно изкарване по празниците, ще се видим догодина ;)

Георги Панайотов

Тоталната анихилация, която промени RTS гейминга

Total Annihilation

Преди много, много години, когато паметта на видеокартите все още се изчерпваше с цифра между 1 и 8, се появи една игра, изстискваща всичко от "видеоускорителите". Всъщност тогава още нямаше ATI, нямаше GeForce – имаше точно три видеочипсета – Intel 740 (първият AGP видеоускорител, никой не предполагаше, че това ще се превърне в следващия стандарт), Riva TNT (най-добрата комбинирана 2D/3D PCI платка) и специализираните Voodoo-та. Цялата тази хардуерна ретроспекция е нужна, за да добиете достатъчно добра представа каква нечовешка смелост се изискваше да се работи с 3D-графика, още повече в консервативния жанр на стратегиите в реално време, които до тогава бяха само изометрични.
По това време един доста амбициозен и млад геймдизайнер основава собствено студио и си поставя за цел да направи нещо много различно. Стратегия в реално време, без лимит за съществуващите по екрана единици, с много екшън и взимайки всичко от новата екзотична технология, прескачаща границата на двете измерения. Името му е Крис Тейлър, фирмата е CaveDog, а играта е Total Annihilation. Първото заглавие, предлагащо

напълно триизмерни единици и терен

с опцията той да бъде деформиран. С други думи – всеки поголям снаряд или експлозия създаваха дупки, всичко това, комбинирано с енджин, изчисляващ физичните характеристики на единиците и обектите в играта, подчинявайки се на нютоновите закони.
Не че досега подобно нещо не бе правено. Command and Conquer: Red Alert също предлагаше терен, подлежащ на деформации. В доста стратегии единиците можеха да се променят по вкуса на играча. А същата година Bungie експериментираха с реален физичен енджин и 3D терени в играта Myth: The Fallen Lords. Но само в Total Annihilation всички тези елементи бяха комбинирани и то по перфектен за времето си начин.
Играта представляваше страшно нахъсана sci-fi стратегия, в която битката се водеше по всички възможни фронтове. Небесата бяха закривани от ескадрили бомбардировачи и придружаващите ги прихващачи. Флотилии от бойни кораби цепеха вълните на виртуалните морета. "Боже, виж водата, като истинска е!" беше най-честата реакция на геймърите, сблъскали се със заглавието за първи път. А по земя танкове и гигантски роботи изстрелваха тонове амуниции едни по други.

Единствената слаба страна

беше еднотипността на единиците от двете враждуващи сили. Наистина те се различават една от друга по вид и дребни характеристики, но като цяло бяха еднакви. Което всъщност се оказва изключително добър ход предвид факта, че са доста добре балансирани. А и ако се вгледате внимателно, ще видите, че разликите между Footman-а и Grunt-а в WarCraft 2 са само на ниво скин.
След успешната премиера на Total Annihilation се появяват двата експанжъна The Core Contingency и Battle Tactics, които разширяват лимита на контролираните от играча единици на 250 (с малко редакция по .ini файла на играта могат да достигнат до 6400!), а общият брой на сградите и единиците е впечатляващата цифра 230.
Total Annihilation предложи и революционен режим в управлението на игрите. Неща, които днес ги смятаме за напълно нормални, като задаването на няколко задачи за автоматично изпълнение с Shift, автоматична атака на всеки враг, появил се в обсега на солджърите под ваш контрол и стрелба по време на движение бяха успешно въведени за първи път именно в TA.
През 1999 GT Interactive (собствениците на Cavedog) обаче биват закупени от Infogrames, а студиото е преквалифицирано в разработката на детски образователни игри. Крис Тейлър напуска, за да създаде Gas Powered Games и малко по-късно да разработи първия Dungeon Siege. Тъй като правата над TA франчайза остават в Infogrames, при създаването на следващата си стратегия – Supreme Commander, геймдизайнерът е принуден да използва друго име, но реално пренася геймплейните механики и идеи от първата си игра.

Кирил Орлов

Началото на Световната киберлига - 26 януари 2008!

WCL

WORLD CYBER LEAGUE

С настъпването на новата година БФЕС има удоволствието да ви представи своята нова инициатива - Световна киберлига WCL. Тя е насочена към реалните нужди на международната гейм общност и е разработена заедно с партньори от 50 държави. WCL е създадена от екипа на БФЕС и представлява проект за реализация на турнири по компютърни и конзолни игри в мрежа. Проектът "Световна киберлига" е web-базиран софтуер, обединяващ различните видове игри от реалния и виртуалния свят. На практика софтуерът ще излъчва световния "dream team", но е-спорт системата от унифицирани показатели ще позволява да се сравнява нивото на отделните играчи, отбори и кланове 365 дни в годината. Така че побързай и се включи в "dream team"-а! Подробности за проекта можете да научите на **www.worldcyberleague.net.** Очакваме най-смелите на 26 януари 2008 на нашия сайт!

Националните квалификации за WCG 2007 – България се осъществяват с помощта на:

SAMSUNG ЕВРОКОМ кабел PLESS PERSY CANYON

Орлин Широв

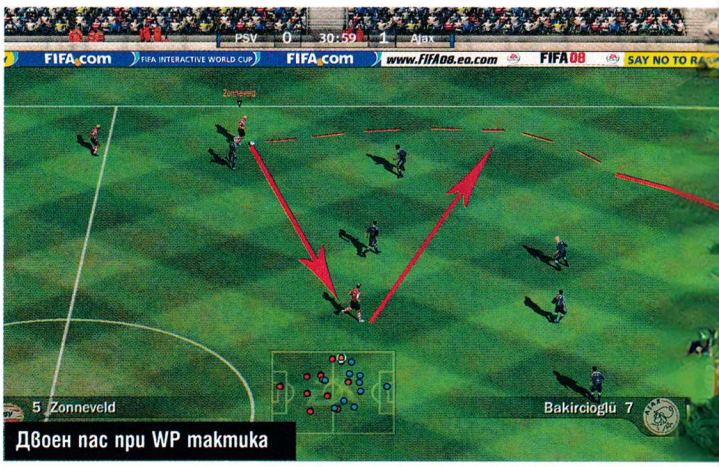
Как да станем важна част от виртуалния отбор

FIFA 08

Късо или дълго центриране. Преценете сами!

Три възможни отигравания. Обърнете внимание на играча в ляво

Евентуален пас назад със заключение по левия фланг



Двоен пас при WP тактика

Коледа и Нова година вече чукат на вратите ни, а футболните първенства по цял свят излизат в почивка (с малки изключения). Това е един перфектен момент, в който всички ние можем да се насладим напълно на виртуалния футбол в лицето на две много приятни игри - FIFA 08 и FIFA Manager 08. Двете геймки в комбинация обаче са и опасен съюзник, особено за геймърите със сериозни приятелки, активен личен живот и занимания, заемащи повечето от свободното им време. Те така могат да ви изядат главата, че в един момент може да се окаже, че спите по 3-4 часа на ден, ядете много малко и очите ви са зачервени нон-стоп.
Независимо от евентуалните рискове, съвсем отговорно мисля да ви запозная с някои от тънкостите на геймплея на FIFA 08, като с ясно съзнание разбирам възможността, че мога да се превърна в нещо като наркодилър.
Нали се сещате - зарибявате се по FIFA и после ѝ майка ви, ѝ приятелката ви ме проклинат насън, че съм написал този текст и детето/приятеля им се е добрал до него. Както и да е, сега мисля да започна по същество и да се фокусирам върху играта, а не върху лиричните отклонения. Напълно съм наясно, че мястото няма да ми стигне, за да направя изчерпателно обяснение на всички пинизи в играта, но поне ще опитам да засегна по-важните от тях. Надявам се, че те ще ви бъдат полезни.

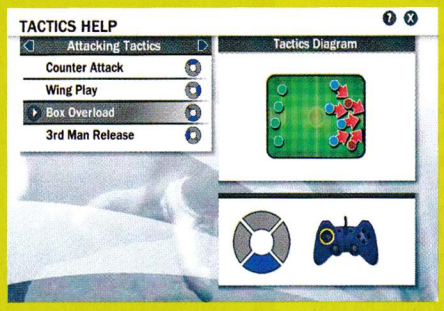
Джойпад

Много е важно да си купите джойпад! Имам опит с FIFA със и без този контролер и съвсем сериозно ви уверявам, че играта с джойпад е на светлинни години пред клавиатурата. Възможностите за действия са много повече, защото разполагате с три контролни стика и 10 удобни бутона за изпълнение на движения. Единственият недостатък на джойпада е понякога трудното указване на посоката за спринт, но той изчезва, след като поиграете няколко дни. Аз лично бих ви препоръчал това, което ползвам - Logitec Rumblepad 2, защото той комбинира в себе си супер удобни контроли и вибрация. Не си мислете, че тя е безполезна. Напротив вибрацията е безценна! Всеки път, когато биете пряк свободен, тя ще ви показва кога мерникът ви е опрял гредата. Ще усетите вибрация и в режима Be-a-Pro, когато вашият играч започва да се изморява и ще разбирате, че някой е контузен, когато след сблъсък, джойпадът ви уведоми отново с нежни потрепвания. Разбира се, можете да си купите и друг вид контролер, като Saitek, Genius или най-евтиния вариант Speed Link, но при тях или разположението на бутоните не е толкова удобно (два задни, вместо 4), или нямат вибрация, или са с мегафутуристична форма (като джойпадите на Trust), която в никакъв случай не е предразполагаща за футбол.
Едно от най-големите предимства на играта с портативен контролер е трик стикът. Той е десният аналогов контролер, който ви позволява да изпълнявате един куп трикови движения (виж частта Движения), като еквивалентът му на клавиатурата е задържане на шифт и посока. Според мен това е адски неудобно и всеки, който се опита да прави трикове с клавиатура, ще се убеди с пълна сила в моето твърдение.

Be-a-Pro и Zone Play

С риск да се повторя, ще кажа, че джойпадът е най-добрият приятел на FIFA маниака и поради още една причина. Когато играете новите режими Be-a-Pro и Zone Play, с помощта на няколко контролера можете да включите вашите приятели на един компютър (или още по-добре с видео-out на голям телевизор). Така в Be-a-pro може да развивате четири играча, като всеки се управлява от различен човек, а в Zone Play ограниченето е до 8 човека.
Гарантирам ви, че преживяването наречено FIFA 08 се променя тотално, когато заиграете не сам, а с приятели и то не един срещу друг, а в един отбор. Така например в Zone Play, всеки трябва да спазва дисциплината и тактическите указания на отбора с цел победа. Недопустимо е централният защитник например, да излиза пред центъра и да се включва в атака, ка-

Нападателни тактики



BO Играчите се стремят да се пласират в наказателното и очакват евентуално центриране. Перфектно е за обръщане на мач в последните минути в комбинация с WP или CA и "нападателно настроение".

MR Много полезна тактика, при която полузащитник ще се опита да се открие някъде преди наказателното. Най-удачно е да се играе с двоен пас, като така вниманието на противника пада върху играча с топка и полузащитникът се освобождава безпроблемно.

WP Игра по крилото. Много удачна тактика срещу противници със слаба средна линия. Много полезна е и ако имате високи нападатели и искате да центрирате топката за тях.

CA Контраатака. Адски полезна тактика, ако използвате "защитно настроение" и противникът ви се хвърля с всички сили в атака. Добре е да комбинирате с MR или WP.

Защитни тактики

ZD Зонова защита. Доста полезна при не особено добър противник с по-малко нападатели. За съжаление, ако опонентът ви ползва 3 или 4 атакуващи играчи и бързо сменя от атака в защита, можете лесно да се опарите.

FB Защитата се подрежда в линия, като централните защитници преминават на линията на страничните бекове някъде около центъра. Полезна е, ако сте натиснали противника в неговата половина, но е лесно пробиваема, ако опонентът ви има бързи нападатели, които извежда с един пас пред защитата ви.

OT Изкуствена засада. Много полезно ако противникът ви използва нападатели, които се опитват с един пас или извеждащо центриране да се откъснат пред защитата ви. Може да се превърне в сериозен проблем, ако атакуващите играчи на опонента ви са по-бързи от защитата ви (както е в повечето случаи) и така централният нападател може да се окаже лице в лице с вратаря ви по-често, отколкото предполагате.

PR Пресата е много полезна, за да затваряте пасовете на противниковите играчи. С нея вашите играчи ще застават близо до тези от другия тим и ще се опитват да затворят възможните отигравания. Проблемът е, че така те изразходват доста енергия, но все пак пресата е полезна схема при бавен противник.

то така оставя гърба на тима оголен. Много важна е и връзката полузащита-нападение, като отново координацията между играчите е от огромно значение. Дали ще играете по фланга или ще действате през центъра, дали искате двойно подаване или дълга извеждаща топка - това всичко решавате вие и вашите приятели и при това светкавично, в момента на създалото се положение.
Ако искате да играете добре в тези режими, рецептата е доста елементарна - придържайте се към отборната стратегия и се опитвайте да действате като реалните футболисти на терена. Извънземните изпълнения са почти невъзможно и трудни за реализиране, особено на Professional и World Class трудности.

Тактиката

Смяната на тактиката по време на мач е адски важен компонент от FIFA-та, който може да ви помогне да обърнете цял мач. Трябва да наблегнете и на "настроенията" на играчите, които са много базов компонент от всяка стратегия. Стандартно настроението е поставено на "неутрално", но с натискане на бутон 10 на джойпада можете да преминете в "нападателно" или "защитно" настроение.

Контролерът е безценен за тактиките и настроенията, като посоките на десния аналогов контролер служат за промяна на нападателната тактика, а те + Q променят защитната схема (при клавиатура това се прави с кийпада).За повече информация виж каретата.

Оттук накъде?

Единственото, което ви остава оттук нататък, е да упражнявате трикове, залъгващите движения и тактиките и да събирате трофеите по световните стадиони. Запомнете, че перфектен специалист на FIFA няма, точно както и истински Galactico отбор във футбола няма. Всеки играч има силни и слаби страни и е въпрос на опит да усетите слабостите на противника и да се възползвате от тях.
Много приятно е, че въпреки достата пропуски на EA Sports, FIFA 08 доста се доближава до истинския футбол и дава възможност на играчите да се докоснат до реалната отборна игра. Остават надеждите, че догодина канадците от EA ще ни зарадват с нещо още по-оригинално и предизвикателно.
P.S. - Не забравяйте, че джойпадът е и перфектен новогодишен подарък, така че помислете повторно преди заявките към белобрадия старец.

Основните клавиши за контрол(или еквивалентите им на джойпада) са както следва:

Бутон	С топка	Без топка	Ве-а-Ро(без топка)
D	Шут към вратата	Нормално влизане	Шут към вратата
S	Директен пас	Извикване на защитник	Заявка за директен пас
W	Извеждащ пас	Излизане на вратаря	Заявка за извеждащ пас
A	Центриране/прехвърляне	Шпагат	Заявка за центриране
Q	Спринт на съотборник	Смяна на играча	Спринт на съотборник
E	Спринт	Спринт	Спринт
Z	Допълнителен бутон	Допълнителен бутон	Отиване в позиция
C	Съотборник при пряк свободен	-	-
Z+D	Копване на топката/прехвърляне	-	Копване на топката от съотборника
Z+A	Високо прехвърляне	-	Високо прехвърляне от съотборника
C+D	Външен фалц	-	Външен фалц от съотборник
Q+S	Подаване за двоен пас	-	Заявка за двоен пас
Q+W	Високо извеждане	-	Заявка за високо извеждане
Q+A	Извеждане "падащ лист"	-	Заявка за извеждане "падащ лист"
Q+D	Триков удар към вратата	-	Заявка за триков удар към вратата
Shift	Фин контрол	Контрол над вратаря	Фин контрол (само с топка)

Повечето от тези контроли могат допълнително да бъдат модифицирани с посока, която да направи удара/паса ви още по-точен.

Трикови движения

При описанието на триковите движения ще използвам понятия от контрола с джойпад (RS - десен аналогов контролер а.к.а. трик стик), но всеки път, когато видите RS+дясно например, можете да си го представяте, като Shift+надясно.

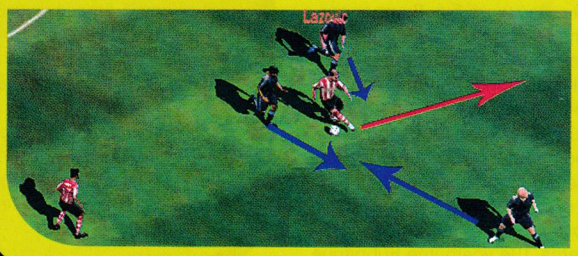
Специални трикове
Дъга - RS бързо напред и после бързо назад
Бланко - натискане на RS навътре.
Копване на Роналдо - Два пъти назад RS и посока от LS (стика за движение)
Рулетката на Зидан - Първо спринтирайте (E) после RS отзад-напред (обратно на часовниковата) и обратно (отпред-назад по часовниковата).
Обръщането на Зико - Два пъти RS по диагонал наляво или надясно и назад.
Еластико - Полукръг с RS отзад напред или отпред назад.
Единично прескачане на топката - Ляво или дясно и полукръг на RS напред
Много прескачания на топката - RS напред и след това завъртане до горен преден диагонал или долен преден диагонал (за ляв или десен крак)
Прехвърляне през глава - RS два пъти напред и два пъти назад. Изпълнява се на място.

Трикове в движение
Прескачане: П,П
Стъпка встрани: П, ПД, Д
Стъпка встрани: П, ПГ, Г
Стъпка встрани 2: Г, Д
Стъпка встрани 2: Д,Г
Стъпка встрани 3: Г, ПГ, Н, ПД, Д
Стъпка встрани 3: Д, ПД, П, ПГ, Г
Стъпка встрани 4: ПГ,ПГ
Стъпка встрани 4: ПД, ПД
Стъпка встрани: Step over + Г,Г,Д
Стъпка встрани: Step over + Д,Д,Г
Залъгващо движение: П,З,П

Трикове на място (обърнати надясно)

Назад: З,З
Повеждане: П,П
Повеждане: Д,Д
Прескачане: ПГ, ПГ
Прескачане: ПД, ПД
Прескачане: ЗГ
Трик назад: Г, ГЗ, З, ЗД, Д
Трик назад: Д, ДЗ, З, ЗГ, Г
Стъпка встрани: ПГ, П
Трик на Роналдиньо: ПД, П

Легенда: *Използваните съкращения са П = напред, З= назад, Г=нагоре, Д=надолу, ПГ=горен преден диагонал, ПД=долен преден диагонал, ЗГ=заден горен диагонал, ЗД=заден долен диагонал, RS - десен трик стик или шифт, LS - стик за посока или курсори.*



cheat line

По всяко време и място бъди неуязвим, имай всички оръжия и амуниции или снабди с ресурси кралството си.

За да получиш чийт, изпрати SMS с кода на играта на номер 1915

(за абонати на мобилните оператори)

Цената е 1.20 лв. с ДДС.

За проблеми и въпроси: тел. 0885 524 635 от 10 до 17 ч.

- Чийтовете работят САМО В СИНГЪЛПЛЕЙЪР.
- Чийтовете са за релийз версията на играта. Действието им след нейния ъпдейт, промяна на главни файлове (.exe) не е гарантирано.
- Внимателно препишете подадената от sms-а информация, следейки за малки и големи букви, технически символи и разстояние между думите и символите.
- При указание "Отвори файла xxxxx.ini и промени следните редове" трябва да откриете посочения файл в директорията на играта, след което да го отворите с текстови редактор (Notepad). Уверете се, че файлът не е Read Only (десен бутон върху него - Properties), за да можете да запазите променената информация. Ако е Read Only, "отключете" го преди промяната и след това го "заключете" отново, за да бъде разпознат от енджина на играта.
- При указание "Стартирай играта с параметрите -console (или други)" трябва да кликнете с десния бутон върху стартиращата иконка на играта, да изберете Propreties и да добавите нужния параметър в полето Target след вече въведените (ако ги изтрие-те, играта няма да се стартира).

A

Age of Empires 2: The Conquerors ... cheat195
Age of Empires III ... cheat196
Age of Mythology ... cheat197
Age of Wonders 2 ... cheat199
Aliens vs. Predator 2 ... cheat201

B

Bionicle Heroes ... cheat187
Bioshock ... cheat224
Blitzkrieg 2 ... cheat189
BloodRayne 2 ... cheat190

C

Call of Duty 2 ... cheat170
Call of Duty ... cheat171
Celtic Kings ... cheat175
Civilization 4: Beyond the Sword ... cheat222
Codename Panzers: Phase Two ... cheat178
C&C 3: Tiberium Wars ... cheat206
Clive Barker's Jericho ... cheat235
Commandos 3: Destination Berlin ... cheat179
Company of Heroes ... cheat180
Company Of Heroes: Opposing Fronts ... cheat236

D

Dark Messiah of Might and Magic ... cheat158
Delta Force: Black Hawk Down ... cheat161
Devil May Cry 3 SE ... cheat162
Disciples 2: Rise of the Elves ... cheat163
DooM 3: Resurrection of Evil ... cheat165
Driver Parallel Lines ... cheat218
Dungeon Siege II: Broken World ... cheat168

E

Empire Earth 2 ... cheat153
Empires: Dawn of the Modern World ... cheat154
Enemy Territory: Quake Wars ... cheat226

F

F.E.A.R. ... cheat146
F.E.A.R. Perseus Mandate ... cheat 234
Fahrenheit ... cheat148
Far Cry ... cheat149
Freelancer ... cheat151

G

Gothic 3 ... cheat142
GTA: San Andreas ... cheat143
Ground Control 2: Operation Exodus ... cheat144

H

Half-Life 2 ... cheat126
Half-Life 2: Episode One ... cheat127
Half-Life 2: The Orange Box ... cheat230
Half-Life 2: Episode Two ... cheat231
Halo 2 ... cheat215
Harry Potter and the Chamber of Secrets ... cheat128
Harry Potter: Sorcerer's Stone ... cheat130
Heroes of Might and Magic V ... cheat134
Heroes of Might and Magic III ... cheat136
Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death ... cheat137
Heroes Chronicles All ... cheat138
Heroes of Might and Magic IV ... cheat139
Hitman: Contracts ... cheat140

I

Icewind Dale 2 ... cheat124
Indigo Prophecy ... cheat125

J

Jedi Knight: Jedi Academy ... cheat121
Joint Task Force ... cheat122
James Bond 007: Nightfire ... cheat123
Juiced 2: Hot Import Nights ... cheat227

K

Kohan II Kings of War ... cheat119

L

Lego Bionicle ... cheat109
Lego Racers 2 ... cheat110
Lego Star Wars 2: The Original Trilogy ... cheat111
Lego Star Wars ... cheat112
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II ... cheat113
Lord of the Rings: Battle for Middle Earth II – Rise of The Witch King ... cheat114

M

Mafia ... cheat98
Marvel Ultimate Alliance ... cheat101
Mat Hoffman's Pro BMX ... cheat102
Max Payne 2: The Fall of Max Payne ... cheat103
Mechwarrior 4: Vengeance ... cheat104
Medal of Honor: Pacific Assault ... cheat105
Medal of Honor: Allied Assault ... cheat106
Medal Of Honor: Airborne ... cheat225
Medieval 2: Total War ... cheat107

N

Need for Speed: Underground ... cheat91
Need for Speed: Most Wanted ... cheat92
Need for Speed: Carbon ... cheat93
Neverwinter Nights ... cheat95
Neverwinter Nights 2: Mask Of The Betrayer ... cheat228
No One Lives Forever 2 ... cheat97

O

Overlord ... cheat220

P

Painkiller: Overdose ... cheat233
Prince of Persia 2: Warrior Within ... cheat89
Prey ... cheat90

Q

Quake 4 ... cheat87

R

Rayman: Raving Rabbids ... cheat75
Resident Evil 2 ... cheat80
Resident Evil 3 ... cheat81
Resident Evil 4 ... cheat82
Return to Castle Wolfenstein ... cheat83
Rise of Nations: Rise of Legends ... cheat84
Rise of Nations: Thrones and Patriots ... cheat85
Rome Total War ... cheat86
Rush for Berlin: Rush For the Bomb ... cheat213

S

S.T.A.L.K.E.R. Shadow.of.Chernobyl ... cheat205
Sacred ... cheat44
Scarface: The World is Yours ... cheat45
Secret Weapons Over Normandy ... cheat46
Sid Meier's Pirates ... cheat49
SiN ... cheat51
SiN Episodes: Emergence ... cheat52
Singles 2: Triple Trouble ... cheat53
Snowboard Park Tycoon ... cheat56
Soldier of Fortune 2: Double Helix ... cheat57
Soldier of Fortune: Payback ... cheat232
Soldiers: Heroes Of World War II ... cheat58
Soul Reaver 2 ... cheat60
Spiderman: The Movie ... cheat61
Splinter Cell: Chaos Theory ... cheat62
Splinter Cell: Double Agent ... cheat63
Starcraft ... cheat64
Starcraft: Brood War ... cheat65
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast ... cheat66
Star Wars Knights of the Old Republic 2 ... cheat67
Star Wars: Battlefront ... cheat68
Star Wars: Force Commander ... cheat69
Star Wars: Empire at War - Forces of Corruption ... cheat71
Star Wars: Republic Commando ... cheat72

T

Tarzan ... cheat23
Test Drive 6 ... cheat26
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay DC ... cheat27
The Elder Scrolls 4: Oblivion ... cheat28
The Elder Scrolls IV: Oblivion - The Shivering Isles ... cheat204
The Godfather: The Game ... cheat29
The Sims: House Party ... cheat32
The Sims: Makin Magic ... cheat33
The Sims 2: Bon Voyage ... cheat223
The Sims 2: Nightlife ... cheat35
The Sims 2: Family Fun Stuff ... cheat36
The Sims 2: Holiday ... cheat38
The Sims 2: Seasons ... cheat209
Titan Quest: Immortal Throne ... cheat210
Tomb Raider: Chronicles ... cheat38
Tomb Raider: Legend ... cheat39
Two Worlds ... cheat216
Tzar ... cheat42

U

UFO: Afterlight ... cheat211
UFO: Aftermath ... cheat15
UFO: Aftershock ... cheat16
UFO Extraterrestrials ... cheat217
Ultimate SpiderMan ... cheat19
Uplink ... cheat22
Unreal Tournament 2004 ... cheat20

V

Vietcong 2 ... cheat12

W

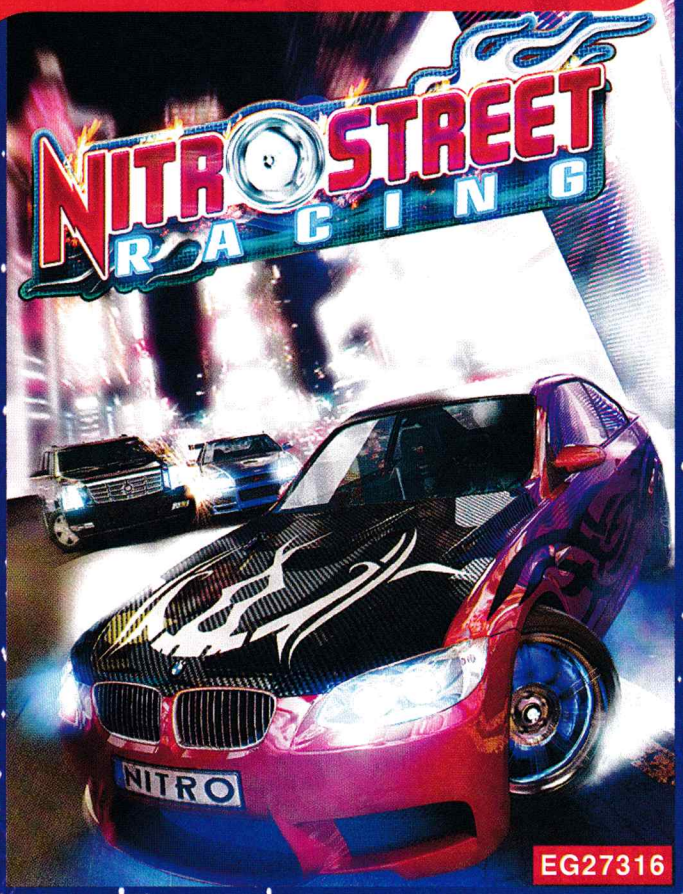
Warcraft 2: Tides of Darkness ... cheat2
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal ... cheat3
Warcraft 3 ... cheat4
Warcraft 3: The Frozen Throne ... cheat5
Warhammer 40K Dawn of War ... cheat6
Warhammer 40K Dawn of War: Dark Crusade ... cheat7
Warhammer 40K Dawn of War: Winter Assault ... cheat8
Warhammer: Mark of Chaos ... cheat9
World in Conflict ... cheat229

X

X3: Reunion ... cheat10

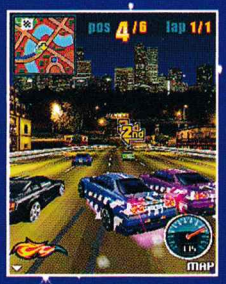
Z

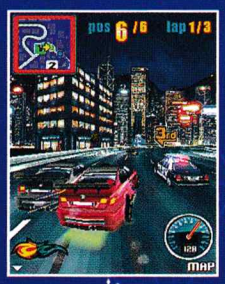
Zoo Empire ... cheat11



Състезанията с автомобили са умопомрачително популярни, макар че неангажираният наблюдател вероятно би се зачудил какво толкова вдъхновява хората въртенето на волана, смяната на предавките и надпреварата със светофара. Ами отговорът е малко банален, но е факт – или имаш бензин в кръвта, или нямаш. Това е. NitroStreet Racing е за всички, които са си направили наскоро кръвна картина и са получили сконфузеното обяснение от медсестрата, че не могат да бъдат засечени левкоцити в изследванията им, но сложната кристална структура на бензина доминира. Нищо – газ до дупка и всичко ще бъде наред. По своята същност NitroStreet Racing напомня много на компютърната Need for Speed. Състезавате се за кеш, опитвате се да елиминирате противниците си, ъпгрейдвате автомобила, сменяте го с нов и по-мощен. Принципът на игра не се различава от десетилетия, като единствено количеството машинно масло по ръцете различава младите състезатели от 20-те години на 20-ти век от съвременните изтребители на пътя. Днес масло няма, а бабите в тролея се чудят на вперения ти поглед в екрана на мобилния телефон, докато взимаш още един и още един завой. В началото ще започнете със средняшки Ford, но постепенно в ръцете ви ще попаднат още и още по-вълнуващи МПС-та. Основната ви цел в началото е да спечелите различните състезания, които се организират в различни части на града. Управлението е много лесно, макар че някои бихха го определили като еднотипно. Налице е и преследване с полицейски автомобили, което е някакси в реда на нещата. Колкото повече се развиват мобилните телефони като хардуерни възможности, толкова повече си мисля, че средният пръст за производителите на PC графични карти ще бъде изпънат рязко и внезапно. Чао, NFS, здравей NitroStreet Racing!

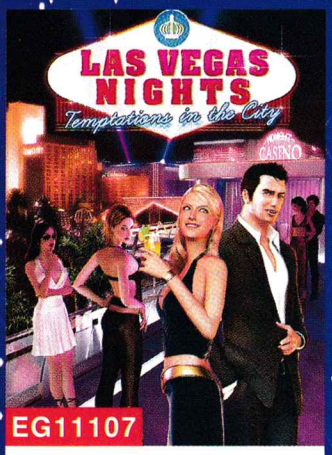
ОЦЕНКА: 93%





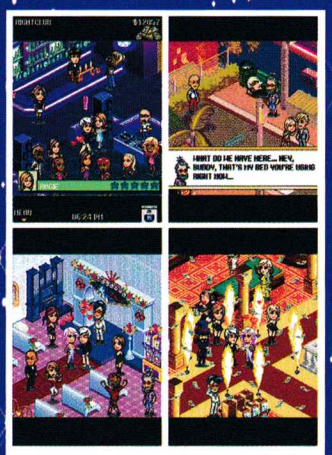
gameloft
© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

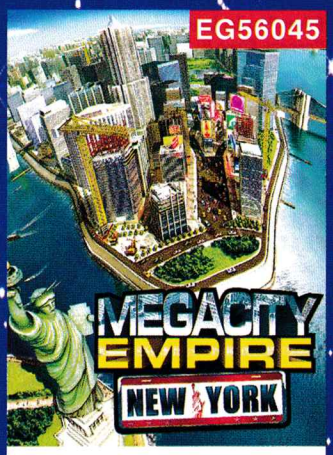
ИЗПРАТИ SMS С КОДА НА ИГРАТА НА НОМЕР 1819 ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ



Ако вече сте играли на Miami Nights или New York Nights, вероятно не сте имали търпение за нови предизвикателства и приключения. Е, Las Vegas Nights ще ви прехвърли в нов град, с нови куестове и нови удоволствия. Принципно това е същата игра, в която най-важното е да развивате героя си, подобно на The Sims. Така например ще е полезно да се запознавате с нови хора, да развивате уменията си, да поддържате хигиената на героя си висока, както и да намирате любов и още нещо. Новото този път са мини игрите, като ще ви се наложи да играете на покер и на Блекджек. За прехраната ви ще можете да работите и като раздавач на флайери. Съдбата на пребиваващите във Вегас винаги е пълна със силни емоции – или си от отбора на бляскавите, или си отбора на прецаканите. А ако не сте били в Лас Вегас, започвайте да правите планове отсега – градът на порока е това, което Слънчев бряг би искал да стане един ден след 40 години.

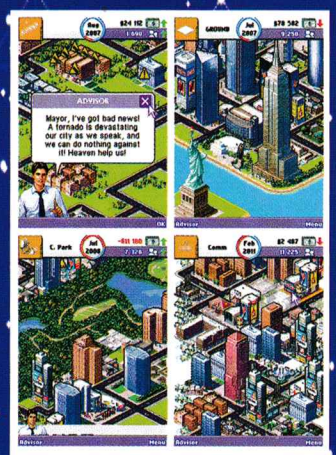
ОЦЕНКА: 89%





Обичате ли Sim City? Вероятно тогава ще се заплените за милисекунди по Megacity Empire: New York. В ръцете ви е съдбата на долен и горен Манхатан, Бруклин и Куинс. Ще трябва да построите къщи за прииждащото население на града ви, ще трябва да им дадете работа, а освен това ще трябва да се погрижите и за техните нужди и копнежи – за ток, за тоалетна и прясна вода, за храна. Megacity Empire: New York е увлекателна и гарантирано ще ви отнеме всичкото време по Коледа, докато разцъквате над трапезата за Бъдни вечер още едно стратегическо решение – дали е време да построя соларен генератор или все още да им подавам ток през електроцентрала на въглища? Особено важно е да слушате гражданите си – когато искат работа, трябва да инвестирате в нови офиси. Когато искат да се забавляват – постройте им молове. Когато са просто недоволни, помислете дали не е време да смените играта. Препоръчителна за всички, които някой ден искат да станат кмет, а не пожарникар...

ОЦЕНКА: 92%



КОЛЕДНО ЗАБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛНО ЗА ТЕБ

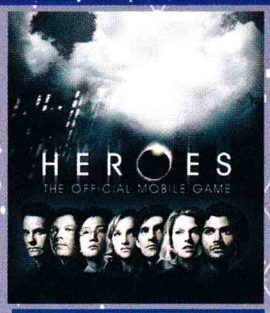
ПОСЕТЕТЕ НАШИЯ WAP САЙТ FUN4GSM.COM НАЙ-ДОБРИЯТ НАЧИН ДА ПОРЪЧАШ!

FUN4GSM
БЪЛГАРСКИЯТ GSM ПОРТАЛ
WWW.FUN4GSM.COM

ИЗПРАТИ SMS НА НОМЕР 1819 С КОДА НА КАРТИНКАТА, ТЕМА, JAVA ИГРА, ВИДЕО, REAL TONE, АНИМАЦИЯ, COVER TONE или ПОЛИФОНИЧНА МЕЛОДИЯ

ЦЕНА НА 1 SMS КЪМ НОМЕР 1819 2,40 ЛВ. С ДДС ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. СПИСЪК С ПОДДЪРЖАНИТЕ МОДЕЛИТЕЛЕФОНИ НА: WWW.FUN4GSM.COM

JAVA games



EG21242

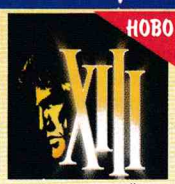
СПАСЯВАТЕ ЖИВОТИ И СЕ БОРЕТЕ С ВРАГОВЕ С ПОРАЗИТЕЛНИ УМЕНИЯ

ГОТОВ ЛИ СИ ДА ПОСРЕЩНЕШ ТЕЛЕВИЗИОННИЯТ СЕРИАЛ HEROES НА ТВОЯ МОБИЛЕН ТЕЛЕФОН?
ИЗБЕРИ ХИРОУ, НИКИ, ПИТЪР ИЛИ ДРУГ ГЕРОЙ И ПРЕЖИВЕЙ СЪС ТЯХ ЦЯЛОТО ВЪЛНЕНИЕ ОТ РАЗКРИТИЕТО, КАК ОБИКНОВЕНИ ХОРА БИВАТ НАДАРЕНИ СЪС СВРЪХЕСТЕСТВЕНИ СИЛИ И ЦЕЛ В ЖИВОТА ИМ СТАВА
ИЗПЪЛНЕНИЕТО НА ЕДНА НЕОБИКНОВЕННА МИСИЯ - ДА СПАСЯТ СВЕТА ОТ КАТАСТРОФА!

ЗА ВСЯКА ИЗТЕГЛЕНА ИГРА ПОЛУЧАВАТЕ ПОДАРЪК ДВЕ ЦВЕТНИ КАРТИНКИ

екшън

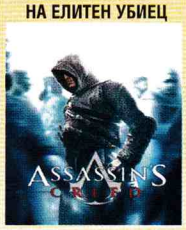
НОВО



ОТЪРВИ СЕ ОТ ШАЙКАТА УБИЦИ, КОЙТО СА ПО ПЕТИТЕ ТИ

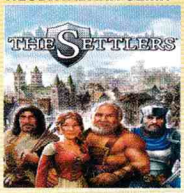
EG94462

БОРИ СЕ СЪС СПОСОБНОСТИТЕ НА ЕЛИТЕН УБИЕЦ



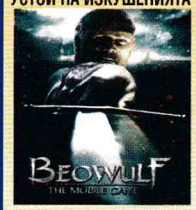
НОВО EG26287

ПЛАВАЙКИ ПО МОРЕТО В ТЪРСЕНЕ НА НЕОБИТАВАНА ЗЕМЯ



НОВО EG34913

ОЦЕЛЕЙ ПРЕЗ ИЗПИТАНИЯТА, УСТОЙ НА ИЗКУШЕНИЯТА



НОВО EG80629

БЪДИ ОТ НАЙ-ДОБРИТЕ БОЙЦИ В АЛФА ОТРЯДА

НОВО

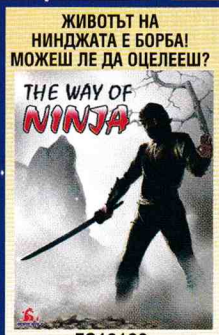
EG33379

БЪДИ ПАКНА БОРДА НА ЧЕРНАТА АКУЛА

НОВО EG80305

adventure

ЖИВОТЪТ НА НИНДЖАТА Е БОРБА! МОЖЕШ ЛЕ ДА ОЦЕЛЕЕШ?



EG18166 НОВО

sexy

НЕ ПРАВИ ИЗБОР! ПРОСТО ТИ СЪЕТАЙ И СЕ НАСЛАЖДАВАЙ

EG33435 НОВО

ЗАБАВЛЕНИЕ! СЕКСАПИЛ! НЕОБИКНОВЕНО!

НОВО

EG27449

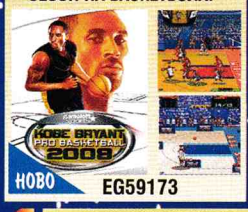
НОВО

СЪЗДАЙ ЖЕНАТА НА МЕЧТИТЕ СИ!

EG72690

sports

СРАБОТИ СЕ СЪС ЗВЕЗДАТА KOBE BRYANT ЗА НАЙ-ЗРЕЛИЩНИЯТ СЕЗОН НА БАСКЕТБОЛА!



НОВО EG59173

ФУТБОЛ НА МАХ!

EG98302

© 2002 GAMELOFT. ALL RIGHTS RESERVED. GAMELOFT AND THE GAMELOFT LOGO ARE TRADEMARKS OF GAMELOFT IN THE US AND/OR OTHER COUNTRIES.

puzzle

БЕЗ ЗНАЧЕНИЕ НА НИВОТО НА УМЕНИЯТА ТИ, СЪСТЕЗАВАЙ СЕ СРЕЩУ МНОЗИНСТВО ОТ ИГРАЧИ

EG27063 НОВО

НОВО

ЗАРЕДИ МОЗЪКА СИ И ОСВОБОДИ СТРЕСА

EG22334

полифонични мелодии

12 DAYS OF THE DIWALI	EG76
BHANGRA - AULD LANG SYNE	EG24
BHANGRA - DING DONG MERRILY ON HIGH	EG423
BLUES - WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS	EG699
BOOGIE - DING DONG MERRILY ON HIGH	EG428
COUNTRY - JINGLE BELLS	EG599
DRUM AND BASS - DING DONG MERRILY ON HIGH	EG918
HEADBANGERS COMMING BACK IN TOWN	EG960
HEAVY NEW YEAR	EG537
HIP-HOP - JINGLE BELLS	EG647
HIP-HOP - SILENT NIGHT	EG478
HIP-HOP - WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS	EG275
INDIE - SILENT NIGHT	EG732
INDIE - WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS	EG616

real tones

WE WISH YOU A MERRY CRISTMAS	EG54721
O TANNENBAUM	EG27489
JOY TO THE WORLD	EG75126
JINGLE BELLS	EG49491
12 DAYS OF CHRISTMAS	EG18459
ОПЪН ДЪ ХАУС, ШОП	EG11716
'ОДИ ЛЕГНИ СИНЕ	EG33165
ДЖОНКАТА ОТ ЛЬВОВ МОСТ	EG84311
ДЖАНГЪР БЕЛС	EG51590
MERRY CHRISTMAS HO-HO-HO	EG28759
ЕЛА МИ БЕ, ДЖУДЖЕНЦЕ	EG29298
MAMAS MIAS MUCHAS PERVERZAS	EG68899
OPERA SINGER ORGASUM	EG40053
SMS ЛЮБОВНА УВЕРТЮРА	EG60606
ВРЕМЕ Е ЗА СЕКС ПО ТЕЛЕФОНА	EG75976

ЗА ДА ПОЛУЧИШ REALTONES Е НЕОБХОДИМО ВЪЛТ ТЕЛЕФОН ДА ПОДДЪРЖА НЯКОЙ ОТ ИЗВЕСТНИТЕ ФОРМАТИ Mp3, AMR, KWP или WAV.

теми

EG14545 EG14162 EG88881 EG73120

EG14633 EG31002 EG41460 EG73610

анимация

EG42450 EG60936 EG67924 EG84424

EG70497 EG94048 EG60958 EG86382

видео

EG27293 EG36490 EG38272

EG71195 EG95843 EG61151

Всеки поръчал полифонична мелодия, Java игра, true тон, цветна картинка или анимация, видеоклип или тема, получава FUN продукт абонамент и в продължение на 4 седмици ще получава специалните ни предложения. Абонаментът се активира с потвърждаване на поръчката и може да се спре по всяко време с изпращане на SMS с текст STOP на номер 1917. Цената на 1 SMS към номер 1917 за абонати на М-тел- 0.30 лв. с ДДС и за абонати на Глобул - 0.29 лв. с ДДС.

ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ, ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ. ИЗПРАТЕТЕ SMS (ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ИГРА, ИМИ ТЕМА ИЗПРАТЕТЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛНО 2 SMS-А) НА НОМЕР 1819. (БЕЗ КОДА НА ОПЕРАТОР-ОТПРЕД) С КОДА НА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. НАПРИМЕР: EG12345. ЗА ДА ИЗТЕГЛИТЕ ПОРЪЧАНАТА НА ДРУГ НОМЕР ПОЛЗВАЙТЕ ГО ЧАКРАЙ: EG12345 08YXXXXXXX. ДВ НЯКОЛКО МИНУТИ ЩЕ ПОЛУЧИТЕ WAP PUSH ЗА АБОНАТИ НА М-ТЕЛ ИЛИ ТЕКСТОВ SMS ЗА АБОНАТИ НА ГЛОБУЛ И ВИВАТЕЛ С ЛИНК НА КОЙТО СЕ НАМИРА ИЗБРАНОТО ОТ ВАС СЪДЪРЖАНИЕ. ЗА ПОВЕЧЕ ИНФОРМАЦИЯ И ПОДДЪРЖАНИ ТЕЛЕФОНИ: WWW.FUN4GSM.COM ЦЕНАТА НА SMS КЪМ НОМЕР 1819 Е 2.40 ЛВ. С ДДС

ШЕДЬОВЪР

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Nintendo**
Създател: **Nintendo**
Платформа: **Nintendo Wii**
Играчи: **1-2**

Ивелин Г. Иванов

Добро, по-добро, Nintendo!

Super Mario Galaxy

Нека започна с едно уместно предложение. Ако сте по-скоро PC геймъри, преди да прочетете тази статия, просто си намерете един читав Nintendo64 емулатор и изиграйте Super Mario 64. Човек трудно може да се нарече геймър, ако поне не е опитал да го стори. Честно, изпускате! И не правете грешката да се подвеждате по няколкото скрийншота, изровени нейде из Нета. Това не е "детска игричка"! Това е игра за всеки, който обича да се забавлява, а не беше ли именно това идеята на "електронните развлечения"?

Наистина трудно може да се намери по-универсална геймплей концепция от тази на поредицата Super Mario (Super Mario 64, Super Mario Sunshine и сега - Super Mario Galaxy). Принципно става въпрос за "платформър", който включва и прилична доза екшън. Мда, ако си мислите, че формулата е открита от Jak&Daxter или Ratchet&Clank, пак си помислете. Въобще, когато Nintendo и Миямото Сан говорят за оригинални идеи и новаторство (а те го правят доста рядко), останалите е по-добре да мълчат. Просто изиграйте Mario 64 и ще разберете чудесно какво имам предвид.

Super Mario Galaxy следва все същата изпитана формула, преоткрита и от Super Mario Sunshine за GameCube. Отново на наше разположение е един централен "хъб" (в този случай - космическата обсерватория на Рослина), от който имаме достъп до повече от приличен брой "светове", всеки със своя уникален "декор" и предизвикателства. Целта на е проста - да съберете 120 звезди, забутани на всевъзможни места из нивата. Всъщност дори не е необходимо да съберете всичките 120, за да "превъртите" играта. И 60 от тях ще са ви напълно достатъчни. Но в този случай предизвикателството ще е наистина смехотворно. И тъкмо когато почнете да си мислите, че тази игра е направо обида за вашите мълниеносни геймърски рефлекси и за острата ви като бръснач геймърска мисъл... точно така - не е зле да помислите пак. Опитайте първо да съберете, да речем, 80 звезди. Вероятно ще се справите с леко напъване. А какво ще кажете за 100? Опа, играта взе да загрубява, като че ли. Докато я докарате до всичките 120 (ако въобще я докарате до там), първо здравата, ама здравата ще сте се "поизпотили", и второ - ще сте придобили нужния респект към създателите на Galaxy.

Иначе геймплей формулата е повече от проста - подскачате си насамнатам в търсене на въпросните звезди, като от време на време ви се налага да се отървете от някоя и друга, уж също толкова незлоблива "гадинка". Марио разполага с приличен набор от атаки, допълнително обогатен за нуждите на Galaxy, всяка от които почти толкова смешна, колкото и ефективна. От време на време идва ред и на повече от задължителните битки с "босове", които - о, изненада! - ако не ме лъже паметта, пак са откритие на Nintendo. Накратко - нищо ново под слънцето, нали? Super Mario Galaxy не се опитва да блесне с оригиналност (може би защото създателите й нямат комплекси по тая линия). Просто всичко в тази игра е така полирано, така на място, така сработено, че на човек му се струва, че е била измислена за един уикенд.

За графиката на Galaxy може да се говори дълго и напоително - едно доста безсмислено занимание, мен ако питате. С две думи - ако има нещо в света на игрите, което да може да мери ръст с таланта на геймдизайнерите на Nintendo, то това е само талантът на художниците, които работят за все същия "японски гигант". Изумително, наистина! Единственото адекватно сравнение, за което сещам, е това с визията на Дисни.

На финала не мога да не отбележа, че уникалните възможности на Wii управлението са използвани просто безупречно. Никакви "изхвърляции", просто перфектно изпълнение и повече от удачно вписване в класическата геймплей формула на поредицата. И ако още не сте схванали посланието - изиграйте тази игра, ако смятате себе си за геймъри. Независимо от възрастта, предпочитания жанр или платформа, просто я изиграйте!

+
- Нов прочит на една култова геймконцепция
- Уникална графика
- Перфектна адаптация на Wii управлението

графика
звук
геймплей

6.0

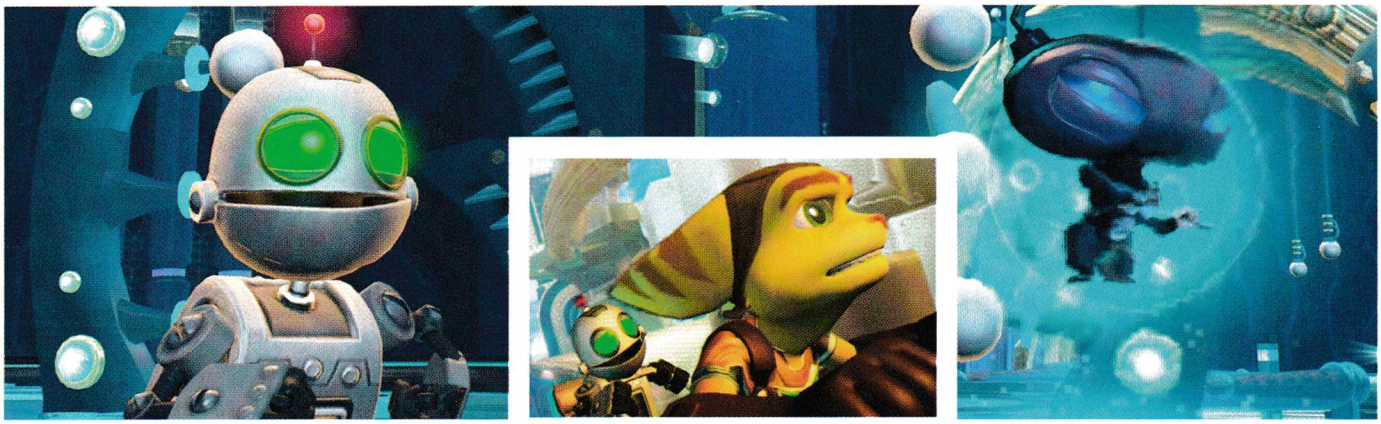
–
- Само ако мозъкът ви е задръстен с гейминг предразсъдъци

Ревю
Жанр: **Екшън**
Издател: **Sony**
Създател: **Insomniac Games**
Платформа: **PS3**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Защо да оправяш нещо, което и без друго работи?

Ratchet & Clank: Tools of Destruction



Беше време, когато Ratchet & Clank можеше да се преведе като "Оригинално & Забавно". Но след цели четири издания само за PS2, едно за PSP (препоръчвам ви го най-горещо!) и две за мобилни телефони, дори и най-новаторската концепция започва малко да се поизтърква.
Insomniac явно така са били заети с това да зарадват феновете с "графика от ново поколение", че просто не са им достигнали сили да опитат да сътворят поне някоя приятна геймплей изненада. И сякаш за да подчертае допълнително липсата на свежи игрални идеи, идва доста претенциозната за едно подобно заглавие история. Опитът да се завърти някаква мистерия около тайнствената, изчезнала раса на лисицо-котко-подобния Ратчет е почти смехотворен. Всичко в сюжета крещи - "искаме и по-възрастни (да се чете "по-платежоспособни") геймъри да опитат нашето творение. Или: "за Бога, това не е просто детска игричка!" Слава богу, диалогът е все така майсторски написан и забавен, но това едва ли може да мине за достойна компенсация. Още повече, че повечето добри попадения в него звучат твърде много като нещо, което си сигурен че си чувал и преди, само дето не можеш да спомниш къде точно.
Иначе геймплеят е все същата солидна комбинация от "тичане и скачане" плюс солидна доза екшън. Всъщност екшънът дори е водещ, като в случая означава предимно "стрелба на поразия". По традиция Ратчет започва само с един бластер, плюс гранати и любимия си гаечен ключ, но списъкът бързо нараства. Новите оръжия и ъпгрейдите за тях отново могат да се купят срещу определен брой от болтовете, които може да намерите из нивата. Излишно е, предполагам, да казвам, че Insomniac отново са измислили някои ултразабавни нови "оръдия на унищожението". Проблемът е, че безспорно свежата (преди време) идея с включването на шантави оръжия вече също е поизгубила доста от първоначалния си ефект. Но дори и така да е, купонът е все още на прилично ниво, като различните пушкала имат различно влияние върху противниците. Да не говорим, че този път колкото повече използваш едно оръжие, толкова по-ефективно става то. Което си е полезна екстра, като се има предвид, че въпреки богатия избор, накрая всеки от вас ще използва масово не повече от 3-4 оръжия. За любителите на статистиката – пълният арсенал от средства за масово поражение плюс различните джаджи (с все същото приложение) наброява 30 парчета.
Tools of Destruction просто ври и кипи от различни геймплей приумици, които варират от "любопитни" до "крайно досадни". Просто някой е трябвало да напомни на създателите на играта, че "нов" не означава непременно "оригинален", а може би също, че "оригинален" не означава непременно "забавен". Актуалното им творение е пренаселено от мини-игри, които не правят нищо друго освен да накъсват ритъма и да ти лазят по нервите. Най-любими са ми онези с използването на прословутата "six axis" функционалност на геймпада на PS3, или с други думи – възможността за управление с неговото накланяне насам и натам. Всичките игрички с подобно управление просто крещят "ми к'во да правим, като от Sony ни казаха непременно да включим и такива неща в играта". А не сте забравили, че Insomniac са собственост на Sony, нали?
И все пак ще бъде нечестно, ако нарека Ratchet & Clank: Tools of Destruction "разочарование". Не, играта далеч не е просто разочароваща, дори си има своите звездни моменти. Но ако бях на мястото на нейните автори, аз сериозно бих се замислил за промяна, защото още само едно подобно издание и кравата ще бъде издоена до последната капка, ако се сещате какво имам предвид.

Ревю
Жанр: **Приключенски екшън**
Издател: **Sony**
Създател: **Naughty Dog**
Платформа: **PS3**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Игра тъкмо за празниците... за кои да е празници

Uncharted: Drake's Fortune

Има една особена категория филми - тази на "вторите най-добри". Това са онези "ленти", изпипани по вече изпитаната формула на някой мега хит. Трилогията за Индиана Джоунс си има своята "втора най-добра" поредица в лицето на "Роман за камъка" и "Камъкът от Нил". Battlestar Galactica (първият филм) ужасно иска да прилича много на Star Wars, и така нататък. Неслучайно кръстих претендентите за титлата "втори най-добри". Това никога не са просто откровени имитации, а продукции, също създадени с много хъс и майсторлък, които обаче така и не успяват да се доберат до славата и боксофиса на първообраза. Направих този прочувствен увод, защото Uncharted ми напомня за коя да е от тези "втори най-добри". Новото творение на Naughty Dog не се опитва да подражава на конкретен "оригинал". То се опитва да подражава на всички оригинали! Не знам какво точно се случи с тия безспорно талантливи момчета и момичета от Санта Моника и как от един от най-новаторски настроените дивелъпъри те се превърнаха в откровени имитатори. Всъщност "имитация" не е точният термин, който пасва на Uncharted. По-скоро става въпрос за рецепта от сорта на "хвърли всичко най-вкусно в тигана и после само разбъркай". В тази игра ще намерите по малко Tomb Raider, Prince of Persia, Gears of War, Far Cry и бог знае какво още. Трябва да призная, че получената "консистенция" не е никак лоша. Просто ѝ липсва онази "а, стига бе!" съставка, която прави големите хитове. Uncharted: Drake's Fortune разказва за опита на някой си Нейтън Дрейк да се добере до съкровището на едни от най-известните пирати на всички времена – сър Франсис Дрейк. Нейтън е убеден, че е пряк наследник на легендарния капер. След като се добира до информация за неотбелязания на нито една карта остров, някъде в Карибите, където би трябвало да е заровено имането, нашият герой се впуска във вълнуващо приключение, обграден от тропически джунгли, тайнствени руини и останки от нацистки подводници.

Спор да няма, декорите на Uncharted са впечатляващи. Пищна растителност, искрящи водни повърхности, плажове с прекрасен бял пясък, и като цяло всичко онова, което трудещият се геймър от нашата черга иска да види по Коледа на телевизора си (просто защото знае, че няма как да се добере до това райско кътче, освен ако не го вземат, пази боже, в някое издание на Сървайвър). Naughty Dog определено не са вчерашни в занаята, а и безусловната подкрепа на Sony със сигурност си е казала думата. Резултатът? Една от най-добре изглеждащите PS3 игри до момента. Вярно, въпросният декор си е просто декор – с него почти не можете да си взаимодействате по друг начин освен като ходите, катерите или пък скачате от един дънер на друг. Това обаче се оказва достатъчно, за да ви забавлява в известна степен, не на последно място заради перфектно изпипаните анимации на действащите лица.

Втората основна съставка на геймплея на Uncharted са престрелките с конкуренцията в лицето на пиратите на новото време и техните кръвожадни босове. Отново нищо кой знае колко впечатляващо, но и нищо, което да ви издразни. Просто низ от "заемки" от къде ли не. Трябва също да се признае, че изкуственият интелект на противниците е ако не внушителен, то доста над обичайното ниво. Супер устойчивите на огнестрелни поражения (но не и на хедшотове) противници са малко дразнещи в нежеланието си да се преселят в един по-добър свят (особено на фона на очевадната "чупливост" на главния герой).

Дали си струва да дадете един шанс на Uncharted? И както е казал народът – като няма риба, и ракът е риба.

- Пищна и технически издържана графика
- Прилична история
- Добър изкуствен интелект на противниците

графика
звук
геймплей

5.0

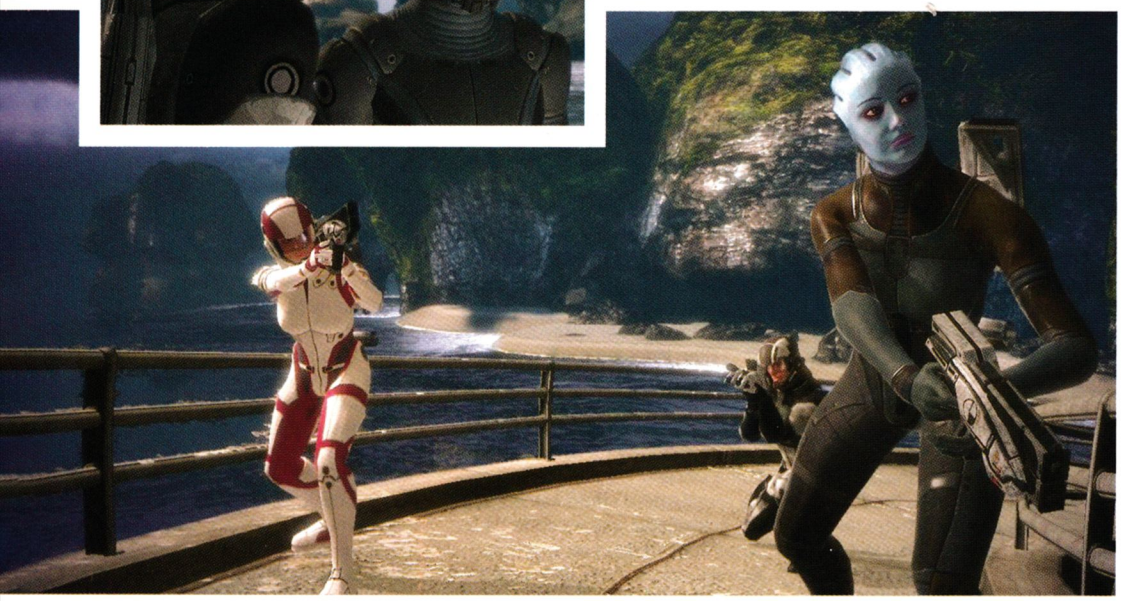
- Не повече от 8 часа чисто игрово време
- Нищо ново или запомнящо се на каквото и да е ниво

Ревю
Жанр: **Ролева игра**
Издател: **Microsoft**
Създател: **BioWare**
Платформа: **XB360**
Играчи: **1**

Ивелин Г. Иванов

Baldur's Gate на новото време?

Mass Effect



BioWare явно осъзнават, че времената на класическите хардкор ролеви игри отминават с бърза крачка. Mass Effect очевидно е техният "разузнавателен екип" в може би враждебно настроената територия на развлеченията, предназначени за масите. Но дори опитването на почвата е направено с професионализма и таланта на един калѐн в битките ветеран.

Макар че няма да пасне точно на всеки вкус, Mass Effect се опитва да залага на сигурно – в случая на изпитаната sci-fi формула от умерено стерилния тип на Star Trek. С по-горното засукано определение искам да кажа, че всичко в новото творение на BioWare е пълно с чистички, безупречно изгладени костюми, гладко обръснати и прилежно сресани герои, и "декори", копирани сякаш едно към едно от корицата на "научно фантастичен" роман от 80-те години на миналия век. И колкото и странно да звучи, това също е добро попадение. На фона на всеобщия "dark" тон, поне за мен, сякаш наивно чистичкият стил на Mass Effect беше истинска отмора за окото и душата. Припомних си доброто старо време, когато фантастиката просто нямаше защо да е чак толкова реалистична. Та нали все пак затова е фантастика? Не очаквайте обаче на фона на всичко това, историята на Mass Effect да е пълна наивни, безоблачни глупости. BioWare са майстори-разказвачи от край време и – ей Богу – това им личи. Сюжетът на новата им игра те грабва за броени минути, не на последно място заради майсторски написания и още по-майсторски озвучен диалог. И макар (за пореден път) да е трудно да се говори за "непредвидимост", "отворен сюжет" или пък "паралелни разклонения", Mass Effect се справя чудесно с далеч по-важната задача – да даде на играещия правото да решава, без да се съобразява с предписанията на играта за правилно и грешно.

Поредният фронт, на който BioWare се опитват да спечелят нови привърженици, са битките в реално време. Mass Effect предлага бойна система, достойна за кой да е 100%-ов екшън. Не липсва и повече от задължителната напоследък (да се чуди човек защо) система за управление на екипа в реално време. Единственият проблем е, че изкуственият интелект на вашите спътници далеч не е съвършен. Очаквайте доста главоболия с тях, да речем, когато се опитват да заемат най-нагло вашето собствено укритие и прочее. Друг сериозен проблем е, че макар (в типичен RPG стил) играта да предлага 3 различни класа, в които да развивате героя си. Единствено еквивалентът на добре познатия "warrior" ви дава някакъв приличен шанс в сблъсъците с противници. И все пак, като цяло бойната система на Mass Effect заслужава далеч повече комплименти, отколкото упреци.

Изследването на света не е точно чудото, което аз лично очаквах, но въпреки това категорично не разочарова. В звездната карта на играта присъстват куп планети, които можете да претърсите за минерали или артефакти от изчезнали цивилизации (като нито едно от тези занимания не включва кацане на повърхността). Сравнително малко от тях са тези, на които можете да се приземите. Дори тогава мисиите, свързани с добре познатите "странични куестове" са доста еднообразни, като вариациите се свеждат в общи линии до броя на противниците, които трябва да отстреляте, и в размера на "плячката", която ви очаква като награда. Въпреки това Mass Effect създава почти перфектно усещане за един наистина мащабен свят, в който имате пълната, то поне прилична свобода на действие.

И за да отговоря на въпроса от подзаглавието на ревюто – не, не мисля, че Mass Effect е точно "Baldur's Gate на новото време", но шансовете неизбежното продължение да се превърне в нещо наистина епохално са адски добри.

Превю
Жанр: **Музикална симулация**
Издател: **Harmonix**
Създател: **EA**
Платформа: **PS3, XB360**
Премиера: **декември 2007 г.**

Ивелин Г. Иванов

Просто страхотна парти игра или нещо повече?

Rock Band

Вероятно си спомняте ревюто на Guitar Hero. Не знам доколко съм успял да спечеля някого за каузата на може и най-оригиналната концепция в света на електронните развлечения през последните 10-на години (ако не броим Wii може би). Когато за пръв прочетеш нещо за Guitar Hero, си казваш (ако не си тотално задръстен фен само и единствено на определен жанр) – да, добре, звучи интересно, но най-вероятно в действителност е твърде изчанчено или твърде зле направено, за да е забавно. Е, както казах вече, тази игра трябва да се опита поне веднъж (само веднъж всъщност), за да повярва човек в нея като в нищо друго преди.

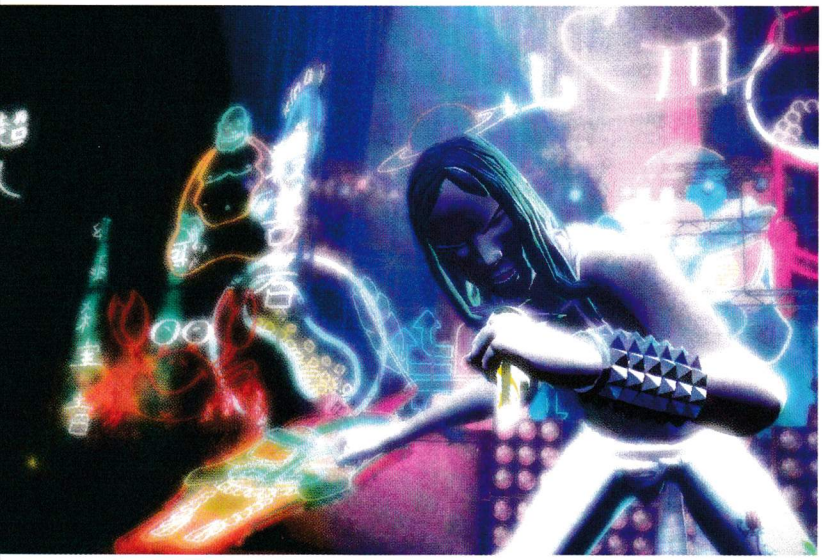
Междувременно Harmonix извъртяха цели три издания на своя абсолютен разбивач на класации, и което е по-интересно – дръзнаха да се размечтаят в още по-големи мащаби. Новата им мечта, превърнала се в реалност се нарича Rock Band. Като се замисли човек колко от нас не са мечтали поне веднъж в живота си да имат собствена рок банда? Но нека не се разсейваме... И тъй, новото творение на създателите на Guitar Hero предлага именно това, за което намеква и заглавието му – да станете част от рок група. А както се сещате, китарата не е единственият инструмент в едно такова начинание. Ще ви трябват още, я да видим... вокал и барабанист. Rock Band ви предлага всичко това, което я прави на практика 3 игри в едно.

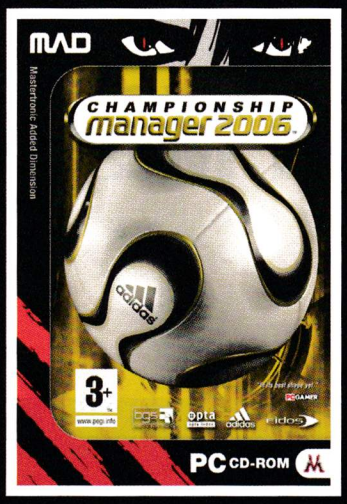
Естествено, в основата на всичко са все така китарите. Базовият принцип на управление в Guitar Hero е запазен, в общи линии, но въпреки това разликата е очевидна. Като начало новата китара е с по-голям размер и е малко по-тежка от тази на GH, което според изказвания на доволни потребители е крачка в правилната посока. Далеч по-важната промяна е, че този път целият гриф на китарата е зает с бутони, като освен всичко това има и втори сет от по-малки бутони. Звучи като че ли управлението доста се е усложнило, но всъщност очевидци твърдят, че Rock Band е по-лесна игра от Guitar Hero. Новата китара включва и няколко допълнителни, класически за рока ефекта – "echo", "flange" и "wah-wah".

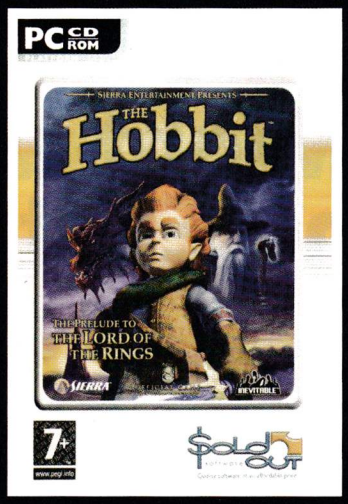
Вторият "инструмент" в Rock Band е микрофонът. Тази част от играта е доста сходна с базовата идея на караокето и с игри като Karaoke Revolution и Sing Star. Идеята е проста – трябва да следвате колкото може по плътно ритъма, с който на екрана се появяват думите от текста на песента. "Тънкият момент" е, че RB ви кара да следвате и нещо като графика, показваща как трябва да варира височината на гласа ви. Всички признават, че това е частта, която включва най-малко "игрово" предизвикателство, което не означава, че е по-малко забавна. Просто трънката в нея е по-скоро в пеенето, отколкото в тестването на рефлексите ви.

Третият и най-"реалистичен" (както се оказва) инструмент са барабаните. Те се състоят от четири "барабана" (единият от които играе ролята на чинели) плюс "педал" за бас барабана. Плюс палки, разбира се. Намекнах за реализъм, защото "партиите" на барабаните в Rock Band на практика копират тези в реалните песни. Макар на най-ниското ниво на трудност играта да е доста по-базова, на ниво "expert" играещият на практика свири на барабани. Ако можете да биете играта на тази трудност, то тогава (казват експерти) вие бихте могли да "избарабаните" парчето и на реален сет от барабани.

Както сами се сещате, няма как да се сдобиете с всичко това на цената на една обичайна Xbox 360 или PS3 игра. Цената, на която Rock Band се продава в Щатите, да речем, е 175 долара. Добрата новина е, че EA предлагат целия сет от "инструменти" с 6-месечна гаранция. Дано само някой се престраши да ги внесе в България.

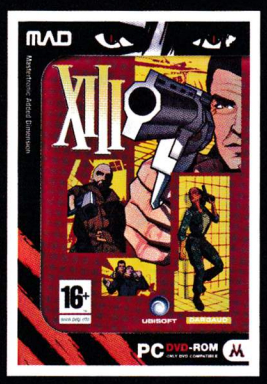


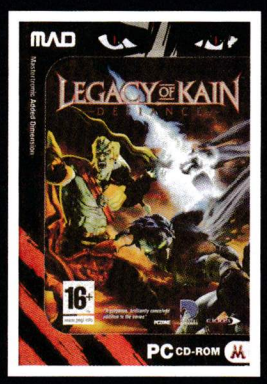


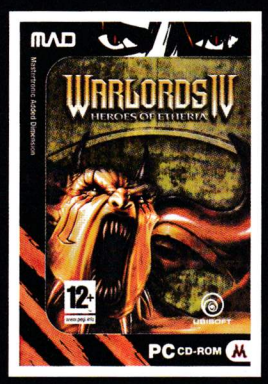


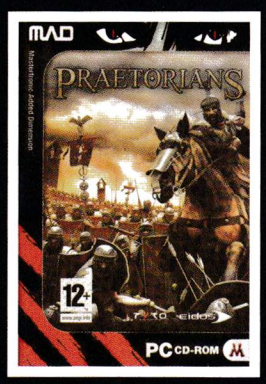
ХИТОВИ ИГРИ НА НИСКИ ЦЕНИ

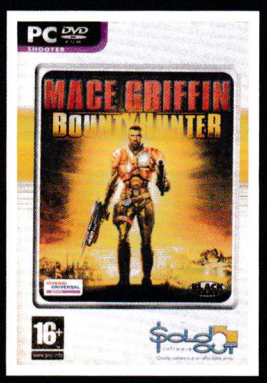
19.90 лева

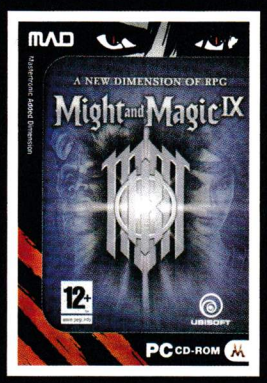


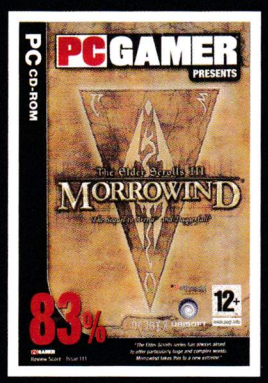


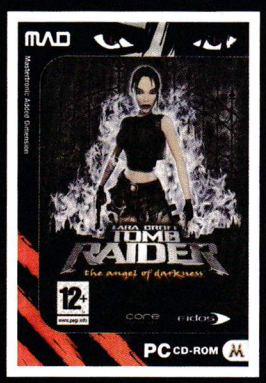


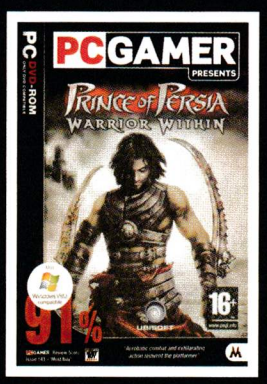


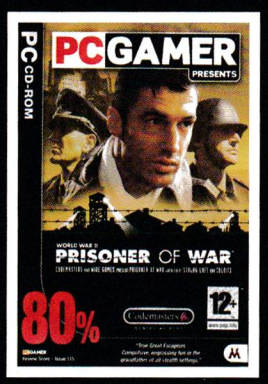


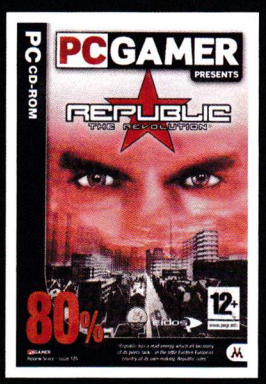












Търсете в: Пикадили, OMV, METRO

Божидар Стефанов, Петър Стоянов, Александър Бойчев

За един мобилен гейминг свят

Темата на PC Mania през този месец са лаптопите. Решихме да сравним и покажем машини, чиято производителност се опитва да не отстъпва на настолните еквиваленти. Добрата новина е, че с развитието на технологиите и подкрепата на nVidia нещата днес изглеждат по-добре от всякога.

На практика можем да кажем, че стереотипът за невъзможност за геймене през преносим компютър принадлежи на миналото. Благодарение на осмата генерация GeForce внезапно 3D производителността на лаптопите нараства рязко. Все още обаче са необходими компромиси. Така или иначе с придобиването на преносим компютър човек е готов на всичко - важно е всъщност да се играе каквото има, където може, колкото трябва. Дори да не е с най-високите настройки на детайлите.

acer®

Открийте истинската природа на технологията с новата концепция за дизайн **Acer Aspire Gemstone***

* Acer Aspire Gemstone - уникален дизайн на корпуса на преносимите компютри, вдъхновен от неповторимите форма и красота на скъпоценните камъни (англ. Gemstone).

www.solytron.bg
SOLYTRON СОЛИТРОН

Официален дистрибутор на ACER за България
Аерогара София, Бизнес сграда Транспрес
тел. 02/960 23 52, 02/960 23 00, e-mail: info@solytron.bg

Едва ли би учудило някого, ако решите да си вземете лаптоп като нов компютър. За повечето ежедневни нужди едва ли има причина да седите повече на стол зад бюро, вместо да се излегнете мързеливо на леглото или дивана вкъщи. На пазара вече има преносими машини, които могат да се мерят и дори да надминат по производителност и най-мощните десктопи, а цените им са по-ниски от всякога. Все по-често могат да бъдат открити и реални мобилни алтернативи на настолния компютър, когато става въпрос за гейминг - с мощни процесори, графични карти и много RAM. Така че ако сте решили да придадете малко

лекота и стил на своята работа или забавления

то непременно трябва да помислите за лаптоп. Изборът до голяма степен е затруднен от богатото разнообразие на пазара.

На първо място трябва добре да помислите за какво точно ви е необходим лаптопът. Ако сте от хората, които имат по-скоро любителски подход към изчислителната техника, то сигурно положението на пазара днес ви изглежда като една голяма каша от модели, цени и параметри, но всъщност всички тези модели могат да бъдат разделени в няколко основни класа. Кой от тях е подходящият за вас, може да прецените лесно, ако се вгледате внимателно нуждите си. Ако търсите само заместител на настолния компютър, който да използвате за ежедневни задачи, то за вас би бил подходящ всеки модел от т.нар. масови лаптопи. Всички големи производители имат такива модели, които се отличават най-вече с ниските си цени и като цяло скромни параметри. Обикновено не предлагат най-голямата мобилност, защото са с екран от 15.4", но пък за сметка на това ще ви служат вярно и безотказно, както когато сте приковани към бюрото от работа, така и когато искате да проведете разговор по Skype от любимото си кафене. Примерите за такива модели са много - серията Aspire на Acer например, или пък голяма част от моделите от серията Amilo на Fujitsu-Siemens. Мейнстрийм-ските машини са подходящи за всякакви нужди – като започнем от интернет и стигнем до основните офис и мултимедийни приложения, но една от отличителните им черти ги прави неподходящи, ако смятате да ги ползвате за игри – слабите графични възможности. В общия случай един типичен мейнстрийм идва с вграден в чипсета или ниско производителен графичен адаптер, който лесно може да се запъне на всяко приложение, работещо в тримерното пространство, изискващо малко повече конски сили. Ако сте запален по триизмерните екшъни или пък сте архитект или инженер, нуждаещ се от преносима изчислителна мощ за работа с CAD системи, ориентирайте се към някой от специалните високопроизводителни

модели, създадени за геймъри

Те са значително по-скъпи от десктоп заместителите, но за сметка на това имат мощни графични подсистеми, разполагащи със собствена памет, мощен процесор, а също и гигабайти високопроизводителна оперативна памет. Доскоро надграждането на графичен адаптер при лаптопите беше табу. Затова трябва да сме благодарни на Asus, които преди време пуснаха своята XG Station, позволяваща да свържем към мобилния компютър графична карта през ExpressCard слота. Това обаче не е панацея , защото дори и така можете да се възползвате от по-мощната карта само на отделен монитор. Ако говорим за оперативната памет, можете да откриете различни модели с различни количества предварително инсталирани блокчета, но като че ли най-разпространени стават тези с 1GB DDR-II памет. Популярност набират и тези с 2GB, което лесно може да се обясни с нарастващата популярност на Windows Vista, която вече замени XP като стандартна операционна система, с която се доставят повечето преносими машини. Оперативната памет не бива да ви притеснява, защото тя е най-податлива на надграждане и размерът ѝ изобщо не е проблем - все пак пазете се от екзотичните комбинации като 256MB + Vista, които колкото и да е шокиращо могат да бъдат открити и днес. Не забравяйте, че при тези лаптопи графичният адаптер обикновено е част от чипсета и ползва за своите нужди парче от системната памет. Това значи, че примерно ако имате 512MB, те ще намалеят с между 32 до 128MB в зависимост от нуждите ви, така че най-добре се ориентирайте към 1GB или повече, особено ако ще си взимате мейнстрийм лаптоп.

На следващото, но не по важност, място идва и ергономията. Ако смятате да прекарвате голяма част от времето си с новата машина, несъмнено ще желаете се чувствате комфортно. Като говорим за ергономия, на първо място трябва да споменем клавиатурата – при лаптопите обикновено те са със стандартна стъпка, но въпреки това, ако сте свикнали да работите с тази на настолния компютър трудно ще се приспособите към новата, защото при нея клавишите са по-ниски. Размерът им в общия случай е пропорционален на размера на самия компютър, затова ако работата ви е свързана с много писане, най-добре се ориентирайте към лаптоп в по-голям формат, без значение че ще загубите мобилност. Същото важи и за посочващото устройство – без значение дали е тъчпад или тъчпойнт (миниджойстик – известен като "клиторчето" на IBM заради основното си присъствие в лаптопите на синия гигант, продавани като Lenovo) работата с него трябва да е комфортна, защото ще ви се налага да го ползвате именно в полеви условия, където удобството на мишката ще бъде далече от вас. Що се отнася до мишката – закупуването на отделна е добра идея и безболезнен начин да свикнете по-плавно с ползването на тъчпад, без да забавяте производителността си. В комуникационно отношение има три неща, които е желателно да запомните при избора на лаптоп. Първото и най-важното е безжичната мрежа. Избягвайте модели без вграден WAN адаптер, дори и да не разполагате с безжичен рутер вкъщи, има наистина много възможности да ползвате безжичен интернет, които биха ви били от полза най-вече, когато сте на път. Става дума за нарастващия брой на точките за достъп, каквито в градове като София има на много места. Днес на пазара едва ли има лаптоп, който да няма и вграден стандартен LAN адаптер. За свързване на периферия основните стандарти са FireWire, който можете да ползвате най-вече, за да свалите многобройните снимки и клипчета от вашия фотоапарат/miniDV камера (властващия стандарт в света на Apple), а също и USB 2.0, който едва ли има нужда от коментар.

Ако все още ползвате свои стари периферни устройства като например SCSI скенера или пък верния ви LPT принтер, е важно да се отбележи, че почти всички лаптопи днес са т.н. legacy-free и не разполагат с такива портове – затова при покупката си закупете и необходимите USB адаптери, за да не ви се налага да се разделяте с любимата си периферия. Ако имате и други преносими играчки като телефони или цифрови помощници, то вероятно ще търсите и Bluetooth поддръжка. Така няма да ви се налага да разнасяте със себе си вълна от кабели.

17"

Dell XPS M1730

7819 3D Marks

Ако вече сте си избрали желание за Дядо Коледа, то знайте, че сте се прецакали. Тази Коледа едва ли има по-съвършен геймърски продукт от преносимия компютър XPS M1730 на Dell. Преносим в случая е по-скоро условна категория заради възможността да му сгънете екрана и да го пренесете от едната стая в другата. С теглото си от близо пет килограма обаче това е мастодонт на съвременната технология. Dell-ът си тежи на мястото и безапелационно побеждава конкуренцията в теста на PC Mania с близо четири пъти по-добър резултат на теста 3D Mark 06. Заслуга за това имат както ДВЕТЕ графични карти GeForce 8700M GT, така и вграденият физичен ускорител Ageia PhysX (все още игрите, които се възползват от тази платка, са малко, но това е инвестиция в бъдещето). Dell XPS M1730 отстъпва с една десета от резултатите на Vista-рейтинга заради по-бавната си памет. Истинско удоволствие обаче е играта на 17-инчовия му дисплей с fullHD резолюцията от 1920x1200 точки. И да - Call of Duty 4 върви с надупени до последно настройки точно на тази резолюция. По време на тестовете Dell-ът се държа добре с изключение на изненадващите забивания при натискането на клавишната комбинация Ctrl+Alt+Del. За щастие обаче вашата задача е да се концентрирате в играта. А за тази цел просто няма по-добър избор към настоящия момент на българския пазар за преносими компютри. Така, като се замисля, май и много от настолните ще му дишат прахта....

Dell XPS M1730 е предоставен от "Индекс-България".

Модел	Dell XPS M1730
Размер на дисплея	17"
Макс. разделителна способност	1920x1200
Процесор	Intel Core2Duo T7500 2,20 GHz
Чипсет	Intel PM965
Оперативна памет	2GB DDR2
Видеокарта	2x Nvidia Geforce 8700M GT, 256 MB RAM, Ageia Physx Processing Card
Твърд диск	200GB SATA 7200rpm
Тегло (кг)	4,8
Цена (в лева с ДДС)	5000
Vista Рейтинг	
Базов рейтинг	4,8
Процесор	5,1
Памет	4,8
Графика (Windows Aero)	5,9
3D графика	5,6
Твърд диск	5,3

15"

Gigabyte W566N

1612 3D Marks

По своята функция 15-инчовите лаптопи трябва да са универсални - хем да са преносими, хем да работят като нормален компютър, хем ако може и някоя игра да поджиткаме. Gigabyte W566N нямаше как да се пребори с конкуренцията на 17-инчовите "животни", но за сметка на това ни направи много добро впечатление в балансираността на своите качества. Учудващо, качеството на корпуса и изработката бяха на много добро ниво, а техническите му параметри бяха в тон с най-новите хардуерни изисквания - Santa Rosa процесори, два гигабайта RAM, голям харддиск. Единствено поставянето на жаковете за слушалки и микрофон от предната страна на корпуса не е много удачно. Еднакво лесно и приятно беше да сърфираме в интернет, да гледаме филми върху отличния му екран или да геймим на Call of Duty 4 без никакви технически забележки и с максимална резолюция на екрана от 1280x800 точки. За хардкор геймиг този лаптоп не е. Като цена за възможностите си обаче изкушава - дали всъщност искате да изиграете всички игри на света или просто търсите преносим вариант, за да геймите заедно с приятели в мрежа, поседнали небрежно на пода?

Gigabyte W566N е предоставен от „Вали компютри".

Модел	Gigabyte W566N
Размер на дисплея	15,4"
Макс. разделителна способност	1280x800
Процесор	Intel Core2Duo T7500 2,20 GHz
Чипсет	Intel PM965 +ICH8-M
Оперативна памет	2GB DDR2
Видеокарта	nVidia GeForce 8400M GS, 256 MB RAM
Твърд диск	250 GB SATA 5400rpm
Тегло (кг)	2,77
Цена (в лева с ДДС)	1970
Vista Рейтинг	
Базов рейтинг	3,3
Процесор	5,1
Памет	4,8
Графика (Windows Aero)	3,3
3D графика	4,4
Твърд диск	5,1

Fujitsu Siemens AMILO Xa2528

2575 3D Marks

Впечатляващият Fujitsu Siemens AMILO Xa2528 се справи доста добре с теста на CoD4, за което подсказват и резултатите му в таблицата. Той спокойно работи в пълната за този модел резолюция от 1440x900 точки. Същото важи и в случая с максимални детайли. При комбинацията от двете вече се появи минимално накъсване, но е факт е, че може да си позволите геймплей в по-реалистична обстановка. Моделът е издържан в черно и светло сиво, без излишни украшения. По-различна от обикновено е частта от корпуса, която се намира под клавиатурата.

Тя е по-грапава, изглежда с идеята да избегне пързалянето на дланите при работа. Специфична особеност са по-тесните стрелки. Най-вероятно при игра ще ви е по-удобно да ползвате питрада. Звукът и тук е 2.1, но отстъпва на този в някои от другите разгледани машини. Сред екстрите са вграден Bluetooth и камера, за достъп до която е предвиден и бърз бутон. Останалото е като при другите 17-ки, включително и животът на батерията, който едва ли ще надвиши два часа. Но машина с подобни размери и тежаща 4 килограма по-скоро ще премествате инцидентно, а не като подръчно средство.

Fijutsu Siemens AMILO Xa2528 е предоставен от Fujitsu Siemens Computers

Модел	Fujitsu Siemens Amilo Xa2528
Размер на дисплея	17"
Макс. разделителна способност	1440x900
Процесор	AMD Thurion 64 X2 TL-64 2.20GHz
Чипсет	NVidia C51D+MCP51
Оперативна памет	2GB DDR2
Видеокарта	NVidia GeForce 8600M GS, 256MB RAM
Твърд диск	2x160GB SATA 5400rpm
Тегло (кг)	4,0
Цена (в лева с ДДС)	2650
Vista Рейтинг	
Базов рейтинг	4.9
Процесор	4.9
Памет	5.9
Графика (Windows Aero)	4.9
3D графика	5.3
Твърд диск	4.9

Turbo-X Maestro MN

2267 3DMarks

Предимството да си вземете асемблиран мобилен компютър за гейминг е във възможността да се направи точен подбор на различните компоненти в устройството. А накрая това да не ви излезе чак толкова солено, както е в случая. Barebone-системата Maestro MN не е от най-пипнатите, няма куп бързи бутони или някакви решения в стил. Като представяне моделът също не е най-производителният измежду нашата селекция. Но за цената си той е стабилно решение, което позволява игра в наточена среда. По технически спецификации вариантът не отстъпва особено на конкурентните предложения, като има силна видеокарта, процесор, достатъчно RAM.

Тестът с Call of Duty 4 показа възможност за работа в максимална резолюция или със сравнително увеличено ниво на детайлите. На моменти се забелязват леки насичания при зареждането между нивата, което може би се дължи на работата на твърдия диск. Най-впечатляващото в този лаптоп е батерията, която издържа четири часа при употреба без тежки приложения. Истински рекорд за 17-инчова машина. Допълнителни възможности за управление на енергията дава и копчето за директна смяна на режимите на натоварване, за да се пести от акумулатора.

Turbo-X Maestro MN е предоставен от „Плесио Компютърс".

Модел	Turbo-X Maestro MN
Размер на дисплея	17"
Макс. разделителна способност	1440x900
Процесор	Intel Core2Duo T7250 2.00GHz
Чипсет	Intel PM965
Оперативна памет	2GB DDR2
Видеокарта	NVidia GeForce 8600M GS, 256MB RAM
Твърд диск	160GB SATA 5400rpm
Тегло (кг)	4.2
Цена (в лева с ДДС)	1699
Vista Рейтинг	
Базов рейтинг	4.6
Процесор	4.9
Памет	4.8
Графика (Windows Aero)	4.6
3D графика	4.9
Твърд диск	4.7

Acer Aspire 7520G

1040 3DMarks

Приятна 17-ка с уклон към мултимедията и процесор AMD. Моделът си има специално Dolby Digital озвучаване, с вградени стерео колонки и басов говорител. Освен това разполага с TV тунер и дистанционно управление. Във външния вид следва да отбележим хубавата линия, плътно прилепващите елементи, добра клавиатура с нъмпад (както е редно за 17'' модел). Под стрелките са разположени и 4 мултимедийни клавиша. Батерията издържа около 2 часа при балансирана употреба. Резолюцията на дисплея е 1440 x 900 точки, но пък има HDMI изход за гледане на филми в пълен HD формат, стига да имате достатъчно голям телевизор.

По отношение на игрите лаптопът се справя сравнително добре, но има какво още да се желае. Тестът с тежкия Call of Duty 4 показа добра работа при default настройки на графиката, с възможност и за леко допълнително натоварване. Ако сложите всичко на max обаче, почва да насича сериозно. Все пак Aspire 7520G е окей за средностатистическия геймър, който не копнее непременно да играе на максимално ниво на детайлите.

Acer Aspire 7520G е предоставен от "Солитрон".

Модел	Acer Aspire 7520G
Размер на дисплея	17"
Макс. разделителна способност	1440x900
Процесор	AMD Thurion 64 X2 TL-60 2.00GHz
Чипсет	NVIDIA nForce 630M chipset
Оперативна памет	2GB DDR2
Видеокарта	NVidia GeForce 8400M G, 256MB RAM
Твърд диск	2x160GB SATA 5400rpm
Тегло (кг)	3,70
Цена (в лева с ДДС)	2199
Vista Рейтинг	
Базов рейтинг	3.2
Процесор	4.8
Памет	5.9
Графика (Windows Aero)	3.2
3D графика	3.6
Твърд диск	4.9

Prestigio Nobile 1528W

777 3DMarks

Prestigio Nobile 1528W се представи доста впечатляващо в тестовете, въпреки че на хартия отстъпва от почти всички конкуренти в тази селекция, а и е по-евтин от тях. Устройството е с по-стар чипсет и видеокарта, но изглежда, че те се сработват добре, защото успяхме да подкараме CoD4, при това без да накъсва. Вярно, това става при сравнително минимални детайли и резолюция, но все пак върви и се играе. При заглавия с по-ниски изисквания едва ли ще има проблем. В същото време моделът е с ефектен дизайн и безупречни детайли. Помощните бутони по корпуса са метални и кореспондират с пантите на дисплея. Клавиатурата също е много удобна, пък макар и без нъмпад. Аудиото е на сносно ниво, като освен два малки говорителя над клавиатурата е оставено място и за събуфер отдолу. Стандартното присъствие включва DVD записвачка, Wi-Fi, четец за карти и 1,3 мегапикселова камера. По-интересно е наличието на вграден Bluetooth. Предимството да ползваш 15,4'' модел за гейминг е повече от очевидно. Този вариант е с килограм по-лек и дава смисъл на идеята за мобилност. От друга страна батерията едва ли ще издържи повече от 2 часа, така че е добре да си вземете и зарядното с вас.

Prestigio Nobile 1528W е предоставен от Asbis България.

Модел	Prestigio Nobile 1528W
Размер на дисплея	15,4"
Макс. разделителна способност	1280x800
Процесор	Intel Core Duo T2080 1.73GHz
Чипсет	Intel 945PM
Оперативна памет	1 GB DDR2
Видеокарта	NVidia GeForce Go 7400, 128MB RAM
Твърд диск	80GB SATA-150 5400rpm
Тегло (кг)	2,83
Цена (в лева с ДДС)	1285
Vista Рейтинг	
Базов рейтинг	3.4
Процесор	4.5
Памет	4.6
Графика (Windows Aero)	3.6
3D графика	3.4
Твърд диск	4.8

Георги Панайотов

Оркът прегърна китариста

Роди се Activision Blizzard!

Точно преди Коледа се случват чудеса, обичат да се умиляват баби и душевно слаби граждани. Колкото неочаквано, толкова и нормално, две големи геймкомпании се сляха. В сделка на стойност 18.8 милиарда долара Activision си стисна ръцете с Vivendi Universal (собствениците на Blizzard). Роди се Activison Blizzard – втората по-големина геймкомпания в света. Дали тя ще успее да детронира сегашния лидер в гейминг индустрията – Electronic Arts, и дали отмина времето на самостоятелните студия? Само времето ще покаже.

Какво можем да очакваме от сделката на годината?

Като начало – всички добри и лоши неща, свързани със създаването на една корпорация от този мащаб. Когато на едно място се събират толкова много финанси, автоматично бюджетът за разработваните игри ще стане по-голям – което не означава автоматично по-добри игри. По-скоро по-големите инвестиции водят до по-голямо ниво на риск, което пък от своя страна означава по-малко иновативност и експериментиране с геймконцепции.
Blizzard побързаха да пуснат официален коментар на сайта си, че сливането няма да се отрази на следващите им проекти. Доколко това ще бъде така, ще видим в бъдеще. Добрата новина е, че и двете студия ще могат да разполагат с общи ресурси и там, където едното се е дънило, другото ще удари едно рамо.
Лошите новини също присъстват. Подгответе се за дъжд от реклами, дори вътре в самите игри. Най-притеснителното идва от една реплика на Роби Котик по време на официалната пресконференция по повод сливането. Говорейки за вече общата собственост над марките на компанията (Diablo, Call of Duty, WarCraft и т.н.), той изстреля без грам ирония и напълно сериозно следните думи: "Можете да очаквате, че абсолютно всяка една от тези запазени марки ще бъде експлоатирана на годишна или близо до годишна схема.". Няма лошо, ако е на съвещание на "костюмарите" в компанията. Но има причина StarCraft 2 да се появи 10 години след първата част, и това е, че Blizzard искат играта да е перфектна. Сега си представете как всяка година се появява по един нов WarCraft, StarCraft и Diablo – ще е интересно точно първия път. След това историята я знаем – EA ежегодно ни пускат поредната FIFA, NBA и NFS и качествата им винаги са на кантар.

Бърза ретроспекция

Преди 30 години игрите бяха занимание на една шепа гаражни ентусиасти. Преди 20 години те бяха екзотична форма за забавление за състоятелното малцинство, разполагащо с домашно PC. Преди 10 години всеки пети човек знаеше какво е DOOM. Преди пет години игрите навлязоха толкова масово в живота на хората, утвърдявайки се като новия най-силен ентъртеймънт жанр след киното и музиката и спечелвайки си името на индустрия. Преди две години гейминдустрията задмина с малко музикалната по финансови приходи, а тази година ще реализира почти двойно по-големи печалби. Днес игрите са неизменна част от живота на всяко семейство. Бюджетите, заделяни за разработката на някои заглавия, надвишават тези, използвани в холивудските продукции.
Над 9 милиона души всеки ден влизат онлайн в сървърите само на една игра – World of WarCfaft, а общият брой на MMORPG потребителите надхвърля 30 милиона. Всеки ден хиляди DVD кутии с игри, конзоли и аксесоари слизат от лавиците на магазините и стават нечие притежание. А бившите гаражни ентусиасти са собственици на компании, генериращи ежедневно сума, в която нулите след единицата са безсрамно много.
Вече няма гаражни разработчици, на пръсти се броят и независимите такива. Всяка по-добра игра води едно геймстудио до две сигурни неща: увеличаване на печалбата и присъединяването под дадена "марка".

Activision

Създадена: 1 октомври 1979 г., Санта Моника
Сайт: http://www.activision.com/
Каталог:
Най-значимите заглавия на компанията са Call of Duty, Spider-Man, Quake, Tony Hawk's, Soldier of Fortune, Doom, Guitar Hero, Star Wars Jedi Knight, The Movies, Doom 3. Компанията предлага игри за всички възможни геймплатформи – PC, Xbox (и 360), PlayStation (1, 2 и 3), PSP, Nintendo (от NES до Wii и DS). Голяма част от игрите са портвани във формат за мобилни телефони.
История:
Компанията е създадена от музикалния продуцент Джим Леви и няколко бивши програмисти на Atari. През 1982 година Activision пускат Pitfall – първия платформър в историята на гейминга, породил един изцяло нов жанр. През 1988 студиото се опитва да смени имиджа си и да издава не само развлекателен, но и бизнес софтуер. Новата компания Mediagenic се оказва неуспешна и банкрутира. Все пак студиото успява да си стъпи на краката в края на годината и се връща в играта със старото си име – Activision и цялостна геймнасоченост.
1997 година се оказва ключова за студиото, след като сключва договор с Raven Software, довел до издаването на HeXen II, Heretic II, Soldier of Fortune 1 и 2 и Quake 4.
През последните пет години с логото на Activision са излезли едни от най-големите хитове, сред които се откроява мултиплатформената Guitar Hero (с актуална трета част), която успява да се превърне в една от най-продаваните игри в историята на гейминга.

Голиат срещу Голиат

Blizzard в момента е най-големият играч в онлайн света, а World of WarCraft е лидерът на глобалния пазар за MMORPG-та. В същото време студиото разработва продължението на най-играната си стратегия – StarCraft 2 и още един неназован проект (за който се спекулира, че ще е Diablo 3). Blizzard е собственост на медийната група Vivendi, и като част от плана за сливане трябва да инвестира 2 милиарда в новата компания (докато Activision трябва да вложи 1 милиард долара).
Activision не могат да се похвалят с успеха на Blizzard да превръщат всяка игра от каталога си в касов хит, но за сметка на това имат доста по-широка гама платформи и жанрове за своите запазени марки. Последният им най-голям успех е мултиплатформената Guitar Hero 3, наредила се директно след Halo 3 в списъка с рекорди за най-бързо продаваната игра.
Изпълнителният директор на Activision Blizzard е Робърт Котик – бившият шеф на Activision, за сметка на това Vivendi ще държи контролния пакет акции на компанията. Според Боби "комбинирането на геймбизнеса на Vivendi с този на Activision ще създаде световен лидер в тази бързо растяща индустрия. Надяваме се, че ще комбинираме силните страни на двете фирми, за да създадем бизнес, еднакво могъщ за всички геймплатформи и всички геймжанрове". С други думи – Activision Blizzard, Inc. ще се превърне в най-големият смесен американо-европейски игрови разработчик и издател.
Ок, вторият по големина. След сливането чартът на големите в гейминдустрията изглежда по следния начин: американците Electronic Arts, следвани плътно от американо-европейския Activision Blizzard и на последно място са европейците от UbiSoft.

Малко спекулации

Преди време Blizzard дръпна шалтера на StarCraft Ghost. Поради една или друга причина, играта трябваше да излезе с премиерата на PlayStation 2 и Xbox, но до официалното пускане на PlayStation 3 още не беше готова. Проектът официално е замразен за неопределен период. Въпросът дали наливането на опитни разработчици, работили по конзолни заглавия от Activision в Blizzard няма да възкреси проекта в момента, е в сферата на слуховете. Факт е, че една седмица след сливането на двете студия, на сайта на Blizzard бяха сложени обяви за "нов проект, който не е свързан с екипите, работещи по StarCraft 2 и World of WarCraft". Което за пореден път поднови легендарните слухове, че ще има Diablo 3 или World of StarCraft.

Blizzard

Създадена: 1991 година под името Silicon & Synapse
Сайт: www.blizzard.com
Каталог:
Най-известните и печеливши заглавия на компанията са WarCraft, StarCraft, Diablo и World of WarCraft.
История:
Silicon & Synapse започва работата си като разработчик на конзолни игри. През 1994 решава да експериментира със сравнително новия жанр на стратегиите в реално време, пускайки WarCraft: Orcs & Humans, като паралелно с това се издават игри за 8 и 16 битовите конзоли на Sega и Nintendo. WarCraft се оказва неочакван успех и през 1995 излиза неговото продължение – WarCraft II: Tides of Darkness. Играта е една от първите стратегии, използващи доста екзотичния за PC-тата информационен носител – CD-то и предлага висококачествени анимации и музика. Една година по-късно (1996) следва пускането на екшън ролевата игра Diablo. Всяка една от игрите се превръща в хит. Следват продължения на тези заглавия както и създаването на франчайза StarCraft, и пускането на най-играното MMORPG за момента – World of WarCraft. От две години студиото организира собствено експо – BlizzCon.

Vivendi SA

Създадена: 2000 година, Франция
Сайт: www.vivendi.com
Каталог:
Собственост на 20% от NBC Universal, участие в Canal+ и Universal Music групите. Притежава геймстудията Sierra Entertainment, Fox Interactive, Blizzard Entertainment, Activision и други.
История:
Vivendi води корените си от създадената през 1853 Compagnie Generale des Eaux (френското ВиК – бел.ред.). След сливането си с медийния канал Canal+ Vivendi се превръща в един от най-силните европейски играчи в ентъртеймънт индустрията, движейки дистрибуцията на филмови, видео, музикални и геймпродукции.

На източния фронт

Руснаците, за да не останат по-назад от новата мода в гейминдустрията също отбелязаха едно сливане. В същата седмица, в която Activision и Blizzard минаха под един покрив, четири от най-големите руски разработчици – Nival Online, IT Territory, TimeZero и Nikita Online се сляха в холдинг под името Astrum Online Entertainment. Компанията се е насочила специално към разработката и поддръжката на MMORPG игри. Водещата позиция е заета от Nival Online, след участието им в проектите Rage of Mages (1, 2 и 3), двете части на Etherlords и петата, финална част на Heroes of Might and Magic.
За сега в каталога им са обявени няколко заглавия, по които се работи. Най-интересните са пиратската "Пиратия", постядрената "Time Zero" и фешън "Perfect World" масивни мултиплейър онлайн ролеви игри (MMORPG). Макар и незначително в сравнение с останалите подобни формирования, Astrum Online Entertainment в момента е първият опит за стабилизиране на източната геймсцена между Япония и Европа и нейното окрупняване.

Стоян Спахиев

Зимни видеоускорители: GeForce 8800GT vs Radeon HD3

Следвайки редовния си график за пускане на нови модели видеоускорителни чипове, през есента на 2007-ма nVidia обявиха поредната модификация на успешната серия GeForce8. Малко след това и наваксвайки огромното забавяне на предшественика си, беше обявен и новият Radeon HD на ATI/AMD.

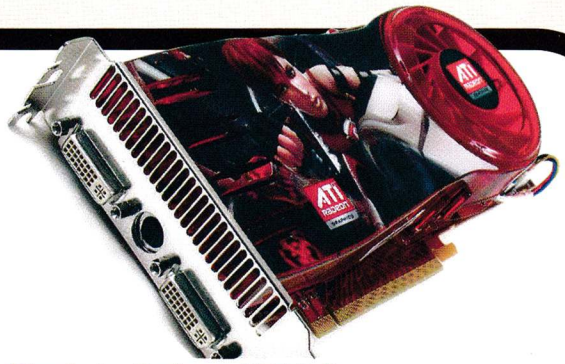
GeForce 8800GT (G92)

G92 представлява обновен вариант на G80 (досегашните GF8800 GTS/GTX/Ultra), произведен чрез 65nm технология вместо 90nm. Това води до значително по-малко консумирана енергия (105W) и съответно охладителят на новите GF8800GT платки е компактен и не заема пространството над съседния PCI/e слот. Вентилаторът също е по-тих от очакваното (дори при натоварване не се качва над 45dB). Платката се захранва чрез един допълнителен 6-изводен PCIe куплунг и има един SLI конектор за двуплаткова работа. В цялата GF8 фамилия единствено GF8800GTX/Ultra имат по два за верижно свързване на повече от две платки, а GF8800GTS/GT/8600 имат само един - за двуплаткова работа (най-вероятно Tripple/QuadSLI също ще се поддържа след няколко ревизии на драйверите, но само с комуникация през PCIe x16 интерфейса).

Освен чисто технологичните подобрения G92 въвежда и някои други неща, които досега бяха чужди за GF8800 платките. Новият чип има всички подобрения, въведени в продуктите от нисък и среден клас (GF8600/8500/8400). Добавен е VP2 PureVideo HD хардуерен модул за декомпресия на MPEG2/4 видео съдържание. Разликата между VP1 (GF7 и G80 базираните GF8800) и VP2 е в това, че при VP2 още един етап на H.264/AVC (MPEG4 Part10) декомпресирането (побитовата обработка - BitStream Processing) се извършва от GPU-то. За съжаление новите BSP/AES модули на GF8600/8500/8400 и 8800GT не поддържат MPEG2 и VC-1 (докато MPEG2 декомпресията не е проблем, за който и да е съвременен процесор, то при VC-1 едноядрените имат нужда от помощ).

При G92 е премахнат е NVI/O чипът като са вградени следните видео изходи: два VGA 400MHz RAMDAC-а, два двуканални TDMS с HDCP за DVI/HDMI и HDTV-Out encoder. За разлика от Radeon HD2/3 при GeForce8 звук през HDMI изхода може да има, само ако на видео платката е предвиден допълнителен вход за аудио кабел, свързан към дънната или звуковата платка. И двата DVI изхода на GF8800GT са двуканални, но в най-ниския клас продуктите на ATI имат предимство, тъй като Radeon HD2400 има един двуканален (dual-link) DVI (до 2560x1600@60Hz) и един едноканален DVI (до 1920x1200@60Hz) докато GF8500 има само един DVI изход (двуканален), а при GF8400 единственият DVI изход е едноканален.

Текстуриращите групи при G92 също като при GF8600/8500/8400 са разширени - имат по осем адресиращи модула (вместо по 4 както е при G80 базираните GF8800), но не могат да извършват по две филтрирания. Резултатът е, че един процесорен блок на G92/GF8600 поддържа обработката на 8 текстурни адреса или 8 филтрирания, за разлика от блоковете на G80 базираните GF8800, които поддържат по 4 адресирания или 8 филтрирания. Съответно GF8800GT има общо 56 текстуриращи модула (за 56 адресирания/филтрирания), а останалите GF8800 - общо 32 модула (за 32 адресирания/64 филтрирания) за GTX/Ultra или 24 модула (24 адре-



Gigabyte Radeon HD3870

Gigabyte HD3870 работи с референтните честоти, определени от ATI за Radeon HD3870 - чип RV670 на 775MHz и памет на 1125MHz/2250DDR. Паметта е от тип GDDR4 и е с обем 512MB. Цената на платката се движи в горе-долу същия диапазон като на останалите HD3870 модели. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) с HDCP поддръжка и един 7-изводен HD/TV-Out конектор. Както всички HD3870 и продуктът на Gigabyte има два CrossFire конектора за верижно свързване на две, три или повече видео платки и освен PCIe x16 слота има има допълнителен 6-изводен конектор за захранване. Платката заедно с охладителя заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Комплектацията включва: HDTV-Out кабел (компонентен), TV-Out кабел (композитен/чинч), един преходник DVI-към-VGA и един DVI-към-HDMI (HD2000 има и вграден звуков контролер за HDMI интерфейса си). Включена е и една игра - Neverwinter Nights 2.

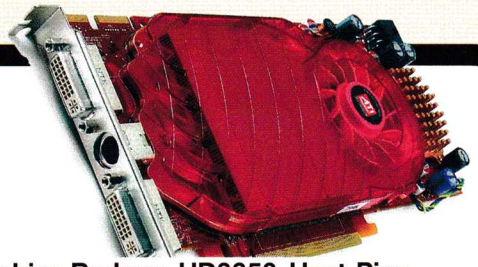
Параметър	Точки	Предимства/недостатъци
Производителност	4,1/6	с около 32% по-бавна от GF8800Ultra
Производителност в класа 300-500 лв.	5,3/6	с около 12% по-бавна от GF8800GT
Функционалност	6/6	
+ DirectX 10.1 поддръжка		
+ ускорено H.264 и VC-1 декодиране		
+ възможност за HDMI със звук и картина		
Уникалност / Специфични свойства	0/6	
Оползотворяване на елементите	5,8/6	
– няма втори DVI-към-VGA и DVI-към-HDMI преходници		
+ HDMI преходник		
+ пълен комплект HD/TV-Out кабели		
PCmania mark	21,1/30	

Цена: около 420 лв.

сирания/48 филтирирания) за GTS моделите.
G92 е и първият PCI Express 2.0 графичен ускорител (удвоен пропускателен капацитет на x16 интерфейса от общо 8 GB/s в двете посоки на 16 GB/s), но при настоящите приложения това не оказва влияние на производителността – ползата от по-бързия интерфейс се проявява при приложения за математически изчисления, използващи графичния ускорител (напр. Tesla серията на nVidia).
Броят активирани Stream процесори при G92 е 112 (от общо налични 128, които ще се използват изцяло в бъдещи модели GF8800), блоковете за текстурни адреси и филтриране са по 56, а финализиращите блокове са 16. Основната тактова честота е 600 MHz, честотата на Stream процесорите е 1500 MHz, каналът за достъп до графичната памет е с обща ширина 256-bit, а тактовата честота на паметта е 900 MHz/1800DDR.
G92 се състои от 754 милиона транзистора, заемащи 324 кв.мм площ. Броят на транзисторите е по-голям от този на G80 заради допълнителните функционални блокове на G92 (VP2, текстуриращи, видео изходи). От разликата в броя транзистори на GF8500 и GF8600 (GF8500/8400 остава само с един процесорен блок от 16 SP и съответно има само 8 текстуриращи модула за 8 адресирания/филтрирания) можем да направим извода, че при nVidia един процесорен блок с 16 SP е изграден от 79 милиона транзистора.
Производителността на GF8800GT е доста по-висока от GF8800GTS (който е по-скъп) като почти настига GF8800GTX. Две GF8800GT платки в SLI режим са по-бързи от една GF8800GTX, но общо струват по-малко. GF8800GT е по-бърз и от Radeon HD2900XT. Появата на GF8800GT с ниската му цена обезсмисля покупката на GF8800GTS/GTX и GF8600GTS – GF8800GT е точно това, което се очакваше от продуктите нисък клас – нелоша производителност, пълна функционалност и приемлива цена. Платките с GF8800GT са оборудвани с 512MB или 256MB памет, а ASUS са обявили и 1GB модел. Sparkle предлагат GF8800GT модел с безвентилаторно охлаждане.

Radeon HD3xxx (RV670)

RV670 представлява сериозен напредък за AMD/ATI. Новият чип се произвежда от TSMC, използвайки 55nm технология (подобрена 65nm, предоставяща известни предимства преди навлизането на 45nm), което е доста смел избор, имайки предвид, че чипът, който на практика заменя (R600), се произвежда чрез 80nm технология. Все пак ATI вече имат опит с 65nm RV630/610, но досега не е имало подобен случай на прескачане на технологични нива. RV670 се състои от 666 милиона транзистора, заемащи 192 кв. мм площ. Според AMD по-фината производствена технология се използва по такъв начин, че най-голям акцент се поставя на понижаване на размерите (оттам и стойността), а на второ място е понижаването на консумираната енергия. Съответно не следва да се разчита на съществена възможност за увеличаване на тактовите честоти (при толкова фини размери не може да се постигнат и трите ефекта едновременно).
Броят Stream процесори (64x5=320), текстуриращи (16) и



Sapphire Radeon HD3850 Heat-Pipe

Sapphire HD3850 работи с референтните честоти, определени от ATI за Radeon HD3850 – чип RV670 на 668MHz и памет на 828MHz/1656DDR. Паметта е от тип GDDR3 и е с двойно по-голям обем от препоръчителния - 512MB вместо 256MB. Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) с HDCP поддръжка и един 7-изводен HD/TV-Out конектор. Както всички HD3850 и продуктът на Sapphire има два CrossFire конектора за верижно свързване на две, три или повече видеоплатки и освен PCIe x16 слота има допълнителен 6-изводен конектор за захранване. Платката е безшумна, тъй като използва безвентилаторно охлаждане (основната част от охладителя е монтирана на „гърба" на платката с цел по-лесно отвеждане на топлината и съответно заема пространството над „горния" PCIe слот). Комплектацията включва: HDTV-Out кабел (компонентен), TV-Out кабел (композитен/чинч), преходник DVI-към-VGA и CrossFire съединител.

Параметър	Точки	Предимства/недостатъци
Производителност	3,3/6	с около 45% по-бавна от GF8800Ultra
Производителност в класа 300-500 лв.	4,5/6	с около 25% по-бавна от GF8800GT
Функционалност	6/6	
+ DirectX 10.1 поддръжка		
+ ускорено H.264 и VC-1 декодиране		
+ възможност за HDMI със звук и картина		
Уникалност / Специфични свойства	2,5/6	
+ безвентилаторно охлаждане		
+ 512MB памет		
Оползотворяване на елементите	5/6	
+ пълен комплект HD/TV-Out кабели		
– няма HDMI		
PCmania mark	21,3/30	

Цена: около 430 лв.

Спецификации на GPU фамилиите Geforce8 и Radeon HD

Модели	GPU Shader конвейери					GPU други блокове					RAM				Цена, лева
	MHz [1]	US	Issue	GFLOPS	MP/s*	MHz [1]	Texture	MT/s	ROP	MP/s	MHz [1]	DDR [1]	Bit	GB/s	
Geforce 8800Ultra 768MB	1500MHz	128	2	384	48000	612MHz	32	19584	24	14688	1080MHz	2160	384	103	1180
Geforce 8800GTX 768MB	1350MHz	128	2	345	43200	575MHz	32	18400	24	13800	900MHz	1800	384	86	820
**Geforce 8800GTS 512MB	1625MHz	128	2	416	52000	650MHz	64	41600	16	10400	970MHz	1940	256	62	няма ги
Geforce 8800GT 256/512MB	1500MHz	112	2	336	42000	600MHz	56	33600	16	9600	900MHz	1800	256	58	330/455
Geforce 8800GTS 320/640MB	1200MHz	96	2	230	28800	500MHz	24	12000	20	10000	800MHz	1600	320	64	540/710
Geforce 8600GTS 256MB	1450MHz	32	2	92	11600	675MHz	16	10800	8	5400	1000MHz	2000	128	32	290
Geforce 8600GT 256MB	1190MHz	32	2	76	9520	540MHz	16	8640	8	4320	700MHz	1400	128	22	210
Geforce 8500GT 256MB	900MHz	16	2	29	3600	450MHz	8	3600	8	3600	400MHz	800	128	13	140
Geforce 8400GS 256MB-768MB [3, 4]	900MHz	16	2	29	3600	450MHz	8	3600	4	1800	400MHz	800	64	6.4–14.4 [4]	95
Geforce 8300GS 128MB-768MB [3, 4]	900MHz	16	2	29	3600	450MHz	8	3600	4	1800	400MHz	800	64	6.4–14.4 [4]	няма ги
Radeon HD3870 512MB	775MHz	64	5	248	31000	775MHz	16	12400	16	12400	1125MHz	2250	256	72	415
Radeon HD2900XT 1GB	743MHz	64	5	238	29720	743MHz	16	11888	16	11888	1000MHz	2000	512	128	няма ги
Radeon HD2900XT 512MB	743MHz	64	5	238	29720	743MHz	16	11888	16	11888	825MHz	1650	512	106	700
Radeon HD3850 256MB	670MHz	64	5	214	26800	670MHz	16	10720	16	10720	830MHz	1660	256	53	310
Radeon HD2900Pro 512MB	600MHz	64	5	192	24000	600MHz	16	9600	16	9600	800MHz	1600	512	102	410
Radeon HD2900GT 256MB	600MHz	48	5	144	18000	600MHz	16	9600	16	9600	800MHz	1600	256	51	310
Radeon HD2600XT 256MB GDDR4	800MHz	24	5	96	12000	800MHz	8	6400	4	3200	1100MHz	2200	128	35	235
Radeon HD2600XT 256MB GDDR3	800MHz	24	5	96	12000	800MHz	8	6400	4	3200	700MHz	1400	128	22	180
Radeon HD2600Pro 256MB	600MHz	24	5	72	9000	600MHz	8	4800	4	2400	800MHz	1600	128	26	160
Radeon HD2400XT 256MB-1024MB [4]	700MHz	8	5	28	3500	700MHz	4	2800	4	2800	800MHz	1600	64	13–21 [4]	125
Radeon HD2400Pro 256MB-1024MB [4]	525MHz	8	5	21	2625	525MHz	4	2100	4	2100	400MHz	800	64	6.4–14.4 [4]	80

GB/s – гигабайта в секунда - пропускателен капацитет на паметта; **PS** – Pixel Shader, **VS** – Vertex Shader, **MP/s** – милиона пиксела в секунда, **MT/s** – милиона текстури в секунда, **US** – Unified Shader, **Issue** – брой инструкции/такт, **GFLOPS** – милиарда операции с плаваща запетая в секунда
* милиона пиксела в секунда – изчислителна стойност само за сравнение между на DX9 и DX10 чипове – теоретичен максимален брой Pixel Shader обработки (ако не се изпълняват никакви VS инструкции).
** все още не е обявена официално
1 Някои производители на платки пускат чиповете на малко по-различни (и по-високи и по-ниски) честоти, в зависимост от това какво охлаждане са сложили и други съображения.
3 не поддържа двуплатковa работа в SLI (Geforce) или CrossFire (Radeon) режим (заради ограничение в драйверите)
4 освен паметта на видеоплатката използва и от системната памет. Общият пропускателен капацитет не може да надхвърли сумата от локалния, заедно с този на PCIe интерфейса и зависи от вида използвана системна памет, заявките, получени от другите устройства в компютъра (главно процесора) във всеки един момент, както и натовареността на PCIe връзката към видеоплатката.

финализиращи (16) модули при RV670 се запазва същият като на R600 (HD2900), но каналът за достъп до паметта е намален от общо 512-bit на 256-bit (съответно вътрешната пръстеновидна шина е намалена от 1024-bit на 512-bit) – контролерите за достъп до паметта си остават 8, но по 32-бита (вместо 64). 512-битовият канал не можа да помогне съществено на HD2900, тъй като останалите компоненти не успяват да го натоварят (затова можем да очакваме появата на 512-bit модели 55nm R6xx чипове с повече обработващи блокове).
Също като G92 и RV670 поддържа PCI Express 2.0 (оказва се, че и по-старите Radeon HD2 чипове поддържат някои отделни елементи на PCIe2.0 спецификацията) и заимства пълноценен модул за видео декомпресия от продуктите среден и нисък клас – Unified Video Decoder (UVD) с пълна поддръжка на MPEG2, H.264 и VC-1 и разделителни способности до 2560x1600 (мощността на HD2600 стига максимум за 1920x1080p).
По-същественото нововъведение в RV670 е поддръжката на DirectX 10.1 (Shader Model 4.1). DX10.1 представлява неголяма ревизия на DX10 и се очаква заедно със Service Pack 1 за Windows Vista в началото на 2008. DX10.1 добавя задължително филтрирането на 32-битови текстури с плаваща запетая, 4x изглаждане на ръбовете (Anti-Aliasing) и др. PCIe 2.0 заедно с някои от DX10.1 нововъведенията могат да намерят приложение при математическите изчисления и затова AMD вече са обявили FireStream платка, използваща RV670.
CrossFire технологията също е доразвита с RV670, който поддържа дву-, три- и четириплаткова работа (CrossFireX). Не всички приложения успяват да се възползват от многоплатково ускорение, но с всяка следваща версия на драйверите положението се подобрява. Проблем при четириплатковата работа е, че ATX кутиите имат само 7 отвора за платки и не може да се използват видеоускорители, заемащи пространството на два слота/отвора (демо системите на ATI използват две двуслотови и две еднослотови платки). Все още има какво да се желае и по отношение на производителността – при добавяне на втора платка GF8800 постигат с около 10% по-голямо подобрение в сравнение с разлика между един и два Radeon HD3.
RV670 притежава и доста по-

XFX GeForce 8800GT Alpha Dog Edition XXX

XFX GF8800GT ADE XXX е най-бързият измежду GF8800GT моделите на XFX с фабрично повишени тактови честоти – 1700MHz за Shader процесорите (срещу 1500MHz стандартна стойност), 670MHz за останалите модули на GPU-то (срещу 600MHz), паметта, работеща на 975MHz/1950DDR (срещу 900MHz/1800DDR). Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един 7-изводен HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. Както всички GF8800GT и XFX ADE XXX има един SLI конектор за верижно свързване на две видео платки и освен PCIe x16 слота използва един допълнителен 6-изводен конектор за захранване. Платката е дълга 23 cm, а охладителят ѝ не заема пространството над съседния PCI/e слот. Комплектацията се състои от HDTV-Out кабел, S-Video кабел, два преходника DVI-към-VGA и кабел за захранване на 6-изводните конектори от по два стандартни Molex куплунги (каквито се използват за твърди дискове и записвачки) – ако захранването на компютъра няма 6-изводни накрайници. Включена е и една игра – Company of Heroes (DX10 edition).

Параметър	Точки	Предимства/недостатъци
Производителност	5,5/6	Едва с около 8% по-бавна от GF8800Ultra
Производителност в класа 300-500 лв.	6/6	Една от най-бързите GF8800GT платки
Функционалност	4,5/6	
+ има ускорено H.264 декодиране		
– няма ускорено VC-1 декодиране		
– няма възможност за HDMI със звук и картина		
Уникалност / Специфични свойства	2,5/6	
+ фабрично значително завишени честоти		
Оползотворяване на елементите	5/6	
+ два DVI-към-VGA преходника		
– няма HDMI		
PCmania mark	23,5/30	

Цена: около 490 лв.

BFG GF8800 Ultra OC 768MB PCIe Air-Cooled

BFG Tech предлагат OverClock (OC) версии на почти всички модели GeForce от среден и висок клас. Моделите с водно охлаждане са нестандартни разработки, но 8800Ultra OC използва референтния дизайн на nVidia, единствено с фабрично-повишени тактови честоти – 1566MHz за Shader процесорите (срещу 1500MHz стандартна стойност), 630MHz за останалите модули на GPU-то (срещу 612MHz) и памет, работеща на 1110MHz/2220DDR (срещу 1080MHz/2160DDR). Платката е с два DVI-I изхода (dual-link DVI + VGA) и един 7-изводен HD/TV-Out. Поддържа се HDCP. Както всички GF8800Ultra и BFG 8800Ultra OC има два SLI конектора за верижно свързване на две или повече видеоплатки и освен PCIe x16 слота използва два допълнителни 6-изводни конектора за захранване. Платката, заедно с охладителя, заема пространството не само над своя, а и над съседния PCI/e слот. Комплектацията се състои от BFG тениска, HDTV-Out кабел, два преходника DVI-към-VGA и два кабела за захранване на 6-изводните конектори от по два стандартни Molex куплунги (каквито се използват за твърди дискове и записвачки) – ако захранването на компютъра няма 6-изводни накрайници, ще се заемат общо 4 бр. от Molex-ите.

Параметър	Точки	Предимства/недостатъци
Производителност	6/6	Една от най-бързите видеоплатки
Производителност в класа 800-1500 лв.	6/6	Естествено, има и по-бързи модели като тези с водно охлаждане
Функционалност	4/6	
– няма ускорено H.264 и VC-1 декодиране		
– няма възможност за HDMI със звук и картина		
Уникалност / Специфични свойства	1/6	
+ фабрично завишени честоти		
Оползотворяване на елементите	5/6	
+ два DVI-към-VGA преходника		
– няма HDMI		
PCmania mark	22/30	

Цена: около 1275 лв.

КОЛЕДНО НАМАЛЕНИЕ!

Компютърни игри на български на половин цена!

~~стара цена 19,90 лева~~

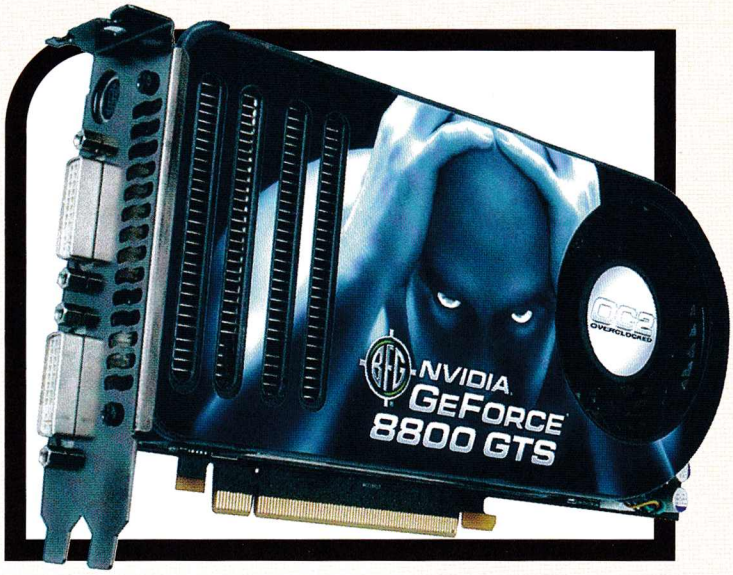
нова цена 9,90 лева

Игрите на Gramis може да намерите в: Germanos, OMV, Metro, Pulsar, Alexandra Video и магазинната мрежа.

Дистрибуция „МАРТ БЪЛГАРИЯ" АД, София, бул. „Ал. Малинов" бл. 458, тел: (02) 9744951, 9743854, 9744630, www.mart.bg

GRAMIS

компютърни игри на български



добрени възможности за пестене на енергия (и съответно за намаляване шума на вентилатора) – т.н. PowerPlay технология следи натоварването на RV670 и съответно променя тактовите честоти и напреженията на чипа между три състояния: „ненатоварено", „леко натоварено" и „тежко натоварено". При HD2000 състоянията са само две и се определят не от натовареността, а от режима (2D или 3D), което поставяше в неравностойно положение приложенията за математическа обработка във фонов режим и игрите, пуснати в прозорец, а не на цял екран. Освен това при RV670 част от изчислителните блокове се включват и изключват в зависимост от натоварването.

Влиянието на AMD върху наименованията на продуктите се усеща при RV670 базираните платки. Първоначално се предвиждат два модела: Radeon HD3870 и HD3850. Промяната на последните две цифри замества различните надставки, използвани досега (GT, Pro, XT, XTX, GL, GTO, LE, SE, XL), които не показваха ясно коя платка е по-бърза. И двата Radeon HD38xx модела използват един допълнителен PCIe 6-изводен захранващ куплунг и предоставят два CF конектора за многоплатковa работа. HD3870 използва RV670 чип, работещ на 775MHz, 512MB GDDR3/4 памет, работеща на 1125MHz/2250DDR (72GB/s), консумира 105W и охладителят му заема пространството над съседния PCI/e слот. HD3850 използва чип, работещ на 670MHz, 256MB GDDR3 памет, работеща на 830MHz/1660DDR (53GB/s), консумира 95W и охладителят му не заема пространството над съседния PCI/e слот. Естествено, производителите на видеоплатки предлагат и модели с малко по-високи тактови честоти или по-голям обем памет. Благодарение на по-ниската консумация на енергия при HD38xx е отстранен един от съществените проблеми на HD2900XT – шумът на вентилатора вече е около 40dB – подобно на GF8800GT. Sapphire предлагат и безвентилаторен HD3850 модел.

HD38xx платките за разлика от HD2900XT нямат Theater чип и не поддържат Video-In, а само HD/TV-Out и DVI/HDMI/VGA.

Също като GF8800GT и GF8800GTS - HD3870 е едновременно по-бърз и значително по-евтин от HD2900XT. HD3850 е малко по-бавен от HD2900XT, но е значително по-бърз от всички платки среден клас (GF8600GTS/GT, HD2600XT/Pro). HD3850 е по-бърз и от продуктите минало поколение като GF7950GT и Radeon X1950XTX. Разликата в производителността между GF8800GT и HD3870 е около 10% в полза на GF8800GT – горе-долу с толкова пък е по-евтин Radeon HD3870, т.е. и двете платки са еднакво изгодни. GF8800GT е малко по-бърз (и по-скъп), а HD3870 има по-богата функционалност (VC-1 декомпресия и DX10.1).

Въпреки че двучиповите HD2600X2 платки не добиха особена популярност, при липсата на конкурент на GF8800 GTX/Ultra можем да очакваме появата на HD3850X2 (две HD3850 платки в CF режим са почти равни на GF8800GTX по производителност) и HD3870X2.

Спецификации на GPU фамилиите GeForce7 и Radeon X1000

Модели	GPU Shader конвейери					GPU други блокове					RAM				Цена, лева
	MHz [1]	VS	MV/s	PS	MP/s	MHz [1]	Texture	MT/s	ROP	MP/s	MHz [1]	DDR [1]	Bit	GB/s	
Radeon X1950XTX bber Edition 512M	670MHz	8	5360	48	32160	670MHz	16	10720	16	10720	1050MHz	2100	256	67	няма ги
Radeon X1950XTX 512MB	650MHz	8	5200	48	31200	650MHz	16	10400	16	10400	1000MHz	2000	256	64	710
Radeon X1900XTX 512MB	650MHz	8	5200	48	31200	650MHz	16	10400	16	10400	775MHz	1550	256	50	няма ги
Radeon X1950XT 256MB	625MHz	8	5000	48	30000	625MHz	16	10000	16	10000	900MHz	1800	256	58	360
Radeon X1900XT 512MB	625MHz	8	5000	48	30000	625MHz	16	10000	16	10000	725MHz	1450	256	46	няма ги
Radeon X1950Pro 256MB	575MHz	8	4600	36	20700	575MHz	12	6900	12	6900	690MHz	1380	256	44	250
Radeon X1900GT 256MB	575MHz	8	4600	36	20700	575MHz	12	6900	12	6900	600MHz	1200	256	38	няма ги
Radeon X1950GT 256MB	500MHz	8	4000	36	18000	500MHz	12	6000	12	6000	600MHz	1200	256	38	210
Radeon X1800XT 256MB	625MHz	8	5000	16	10000	625MHz	16	10000	16	10000	750MHz	1500	256	48	няма ги
Radeon X1800XL/GTO2 256MB	500MHz	8	4000	16	8000	500MHz	16	8000	16	8000	500MHz	1000	256	32	няма ги
Radeon X1650XT 256MB	575MHz	8	4600	24	13800	575MHz	8	4600	8	4600	675MHz	1350	128	22	125
Radeon X1800GTO 256MB	500MHz	8	4000	12	6000	500MHz	12	6000	12	6000	500MHz	1000	256	32	няма ги
Radeon X1650Pro 256MB	600MHz	5	3000	12	7200	600MHz	4	2400	4	2400	700MHz	1400	128 [5]	22 [5]	125
Radeon X1600XT 256MB	590MHz	5	2950	12	7080	590MHz	4	2360	4	2360	690MHz	1380	128	22	няма ги
Radeon X1650/X1300XT 256MB	500MHz	5	2500	12	6000	500MHz	4	2000	4	2000	400MHz	800	128	13	100
Radeon X1600Pro 256MB	500MHz	5	2500	12	6000	500MHz	4	2000	4	2000	390MHz	780	128	12	няма ги
Radeon X1300Pro 256MB	600MHz	2	1200	4	2400	600MHz	4	2400	4	2400	400MHz	800	128	13	няма ги
Radeon X1550 256MB	550MHz	2	1100	4	2200	550MHz	4	2200	4	2200	400MHz	800	128 [5]	13 [5]	90
Radeon X1300HM 128MB-512MB [4]	450MHz	2	900	4	1800	450MHz	4	1800	4	1800	400MHz	800	64	6.4–14.4 [4]	90
Radeon X1300 256MB	450MHz	2	900	4	1800	450MHz	4	1800	4	1800	250MHz	500	64	4	няма ги
Radeon X1300HM 32MB-128MB [4]	450MHz	2	900	4	1800	450MHz	4	1800	4	1800	500MHz	1000	32	4–12 [4]	няма ги
Geforce 7900/7950 GX2 2x512MB [2]	500MHz	2x8	8000	2x24	24000	500MHz	2x24	24000	2x16	16000	600MHz	1200	2x256	76	905
Geforce 7900GTX 512MB	650MHz	8	5200	24	15600	650MHz	24	15600	16	10400	800MHz	1600	256	51	няма ги
Geforce 7900GTO 512MB	650MHz	8	5200	24	15600	650MHz	24	15600	16	10400	660MHz	1320	256	42	няма ги
Geforce 7950GT 512MB	550MHz	8	4400	24	13200	550MHz	24	13200	16	8800	700MHz	1400	256	44	455
Geforce 7800GTX 512MB	550MHz	8	4400	24	13200	550MHz	24	13200	16	8800	850MHz	1700	256	54	няма ги
Geforce 7800GTX 256MB	430MHz	8	3440	24	10320	430MHz	24	10320	16	6880	600MHz	1200	256	38	няма ги
Geforce 7900GT 256MB	450MHz	8	3600	24	10800	450MHz	24	10800	16	7200	660MHz	1320	256	42	няма ги
Geforce 7900GS 256MB	450MHz	7	3150	20	9000	450MHz	20	9000	16	7200	660MHz	1320	256	42	260
Geforce 7800GT 256MB	400MHz	7	2800	20	8000	400MHz	20	8000	16	6400	500MHz	1000	256	32	няма ги
Geforce 7600GT 256MB	560MHz	5	2800	12	6720	560MHz	12	6720	8	4480	700MHz	1400	128	22	140
Geforce 7800GS 256MB	375MHz	6	2250	16	6000	375MHz	16	6000	8	3000	600MHz	1200	256	38	няма ги
Geforce 7600GS 256MB	450MHz	5	2250	12	5400	450MHz	12	5400	8	3600	400MHz	800	128	13	140
Geforce 7300GT 256MB	350MHz	4	1400	8	2800	350MHz	8	2800	8	2800	333MHz	667	128	11	100
Geforce 7300GS 256MB-512MB [4]	550MHz	3	1650	4	2200	550MHz	4	2200	2	1100	350MHz	700	64	5.6–13.6 [4]	85
Geforce 7300LE 256MB-512MB [4]	450MHz	3	1350	4	1800	450MHz	4	1800	2	900	333MHz	667	64	5.3–13.3 [4]	75
Geforce 7300SE 256MB-512MB [4]	450MHz	2	900	2	900	450MHz	2	900	2	900	333MHz	667	64	5.3–13.3 [4]	75
Geforce 7200GS 256MB-512MB [4]	450MHz	3	1350	2	900	450MHz	2	900	2	900	400MHz	800	64 [5]	6.4–14.4 [4,5]	75

GB/s – гигабайта в секунда - пропускателен капацитет на паметта; **PS** – Pixel Shader, **VS** – Vertex Shader, **MP/s** – милиона пиксела в секунда, **MT/s** – милиона текстури в секунда, **US** – Unified Shader, **Issue** – брой инструкции/такт, **GFLOPS** – милиарда операции с плаваща запетая в секунда

1 Някои производители на платки пускат чиповете на малко по-различни (и по-високи и по-ниски) честоти в зависимост от това какво охлаждане са сложили и други съображения.

2 на практика това представляват две GF7900 платки с общ PCI Express x16 интерфейс – затова всички показатели са удвоени.

3 не поддържа двуплатковa работа в SLI (GeForce) или CrossFire (Radeon) режим (заради ограничение в драйверите)

4 освен паметта на видеоплатката използва и от системната памет. Общият пропускателен капацитет не може да надхвърли сумата от локалния заедно с този на PCIe интерфейса и зависи от вида използвана системна памет, заявките, получени от другите устройства в компютъра (главно процесора) във всеки един момент, както и натовареността на PCIe връзката към видеоплатката.

5 съществуват и платки с по-тясна шина за достъп до паметта.

Microsoft SideWinder

Няма фокус по отношение персонализацията и стабилността на една мишка, който SideWinder да не умее. Отделно, яко радва на външен вид. Топ геймърската периферия на Microsoft е с обновен дизайн. Формите са по-ръбести, за да улесняват захвата. Окраски в червено и специални светлини придават зъл вид. Заедно със скрола, две от страничните копчета са от метал. Те са разположени едно под друго и са изпъкнали, защото тестовете са показали, че така се правят по-малко грешки, отколкото при хоризонталната подредба. Тъй като толкова специална мишка не се купува всеки ден, важен момент е издръжливостта. Основните бутони са по-здрави, като се смята, че всеки от двата ще понесе към 9 000 000 клика. Според Microsoft това е два пъти повече от обикновеното. Във външния вид най-големият гъдел обаче е екранчето. Заради него джаджата се рекламира като "първата в света мишка с дисплей". Е, вярно, той е малък (изписва само 4 знака), които в случая се явяват достатъчни да се показва служебна информация, като макронастройките и текущата резолюция. Самата разделителна способност има три позиции – 400, 800, 2000dpi. За всяка от тях си има отделен бутон, така че прескачането става моментално, независимо в какъв момент от играта или работата с компютъра се намирате. Скоростта на пресмятане на изображението също е голяма - 7080 кадъра в секунда. Петте основни копчета могат да се препрограмират, както и да се задават различни профили. В случая по-любопитни са възможностите за настройка в хардуерно отношение. По-светлият пример на някои от най-запомнящите се джаджи в историята на гейминга и при SideWinder е възможна регулация на теглото. Допълнителните тежести се слагат в странично чекмедже на корпуса, като резултатът е увеличение на масата до 30 грама, на стъпки от по 5. По-голямата стабилност в определени ситуации е от решаващо значение, а системата ще отхвърли и колебанията при избор на подходящата за навиците ви мишка. Самите метални късове се съхраняват в специална кутийка, която служи и като ограничител на кабела. Тя е доста тежка, така че като жицата се захване веднъж, да не мърда нагоре-надолу. В нея се съхраняват и два комплекта от резервни крачета, които се поставят вместо оригиналните, в зависимост от нивото на сцепление с повърхността, което предпочитате. Ако и с всичко това не постигнете по-голяма точност, значи грешката вече не е в хардуера, а ви трябват повече тренировки.

Microsoft SideWinder се продава за 129 лв.
Със съдействието на „Плесио компютърс"

PRESTIGIO GEOVISION 430

Предимството на GPS устройствата с голям екран е по-пълната картина, която те дават върху картата, която човек следва. А от 4,3 инчовият дисплей на Prestigio GeoVision 430 няма накъде повече. Въпреки това устройството не е дразнещо голямо, тъй като управлението е реализирано чрез директен допир, с интересни падащи менюта.

Всъщност единствените копчета по корпуса са това за включване и jog dial-а за силата на звука, така че няма какво многомного да му мислите. Менюто си работи направо на български, а из него са все стандартни опции за модерните GPS-и: търсене на адрес и координати, изчисляване на маршрут, места от специален интерес, нощен режим. В комплекта са включени сума ти карти, а задължителните вече гласови команди са на 26 езика (включително с мъжкия и женски роден тембър на "Анелия" и "Камен").

По принцип предвиден за ползване в автомобил, този модел е окомплектован с допълнителна външна антена за осигуряване на по-добър обхват и зарядно за запалка. В зависимост от скоростта пък има и автоматично мащабиране на картата. Като цяло работата на навигационния софтуер е доста бърза, а ако имате възможност да оперирате с писалката – направо е песен. Дисплеят е с резолюция 480x272 точки, а в ядрото на устройството е скрит 400-мегахерцов процесор.

При тези параметри щеше да е срамота да не се използват максимално потенциалните възможности. Затова в допълнение се поддържа преглеждане на филми в MPEG-4 формат, както и слушане на MP3-ки на вградените колонки или през аудиоизхода. За прехвърляне се ползва USB, а пространството е достатъчно – 1 GB вградена памет и гнездо за допълнително разширение с SD карти. Тоест, ако имате фотоапарат например, ето ви и удобно място да видите какво сте снимали.

Prestigio GeoVision 430 се продава за около 500 лв.
Със съдействието на Asbis България

ASUS EEE PC 701

Въпреки че отговаря на характеристиките за UMPC, Asus eee PC 701 изцяло напомня лаптоп – с клавиатура и отварящ се дисплей. Този минимобилен компютър е изграден върху Intel 915GM дъно и CeleronM 900MHz процесор. Паметта му е 512 мегабайта, а за съхранение на данните се ползва флаш диск с капацитет 4 гигабайта. Налични са повечето нужни инструменти за връзка като USB портове, четец за карти, LAN и най-вече Wi-Fi. За джаджа с размер на дисплея само 7 инча това си е респектиращо постижение. Предимството на eee PC пред повечето ултрамобилни компютри обаче не е в изчислителната мощ, а в стандартната клавиатура. Не само защото е с QWERTY подредба, а заради възможността да се ползва в най-удобния измислен досега начин – в легнало положение. Въпреки че клавишите са по-малки, ефективността в боравенето с офис приложения, електронна поща или чатклиенти е сравнима с тази, която ще достигнете на настолна машина или стандартен ноутбук. По принцип устройството работи под Linux. Сред предварително инсталираните програми, освен приложения за текстообработка, електронни таблици и презентации (Open Office 2.0, Google docs), PDF четец, речник, мултимедиен плейър и т.н., се намират и специализиран софтуер за обучение и игри, основно насочени към по-малките. Въобще целият първоначален интерфейс на устройството по-скоро е подходящ за начинаещи компютърни потребители. И тук идва уловката. Нищо не пречи върху системата да се инсталира Windows XP. Преди няколко седмици дори бе постигната договорка между Asus и Microsoft по този въпрос, като пакетът за модела ще се предлага на преференциална цена. Тестваният от нас вариант работеше точно под XP и знайте: това дава истински смисъл на подобно устройство! Основните приложения вървят гладко, дискът (все пак е флаш) е много бърз, а не виждам и причина да не джиткате някоя по-стара игра, като се поддържа DirectX 9 и резолюция 800x480 точки. С живот на батерията повече от три часа, тегло под килограм и цена без конкуренция на българския пазар всичко говори за потенциален хит.

Asus Eee PC 701 се продава за около 600 лв.
Със съдействието на Most Computers

TRANSCEND T.SONIC 840

Накратко: един симпатичен персонален медиа плейър. T.sonic 840 е комбинация от средство за просвирване на MP3-ки и разглеждане на картинки, радио и диктофон. Има и четец за *.txt файлове или както производителите обичат да означават последните - "е-книги". Металният корпус пък е специфика, която винаги си струва да споменем в едно джобно устройство. Най-малкото заради по-добрата устойчивост спрямо неизбежните удари в пода. Отделно са предимствата във визуален план. Дисплеят е като на мобилен телефон – 1,8 инча, но е с изненадващо добра цветност и яркост.

Специално внимание заслужава и интуитивното управление със странични jog dial и volume бутони. Респективно съответният интерфейс е с логично подредени менюта и функции. Сред особеностите на устройството е възможността за ползване на гласова активация при запис през вградения микрофон. Функцията е по-скоро присъща на професионалните диктофони и пести пространство за съхранение на файловете. Точно попадение, защото самото управление, що се отнася до копиране, преименуване или изтриване, се извършва само през компютър. Все пак тестваният от нас модел е с 4GB вградена памет, което би трябвало да е предостатъчно. Същото важи и за зареждащата се само през USB кабел батерия, която по техническа спецификация би трябва да издържи до 30 часа просвирване.

Колкото до видеото – то е в MTV формат (наричан от някои "китайския MPEG-4"). Но спокойно. В комплекта си има софтуер за конвертиране на филмчета, така че да се наслаждавате на любимите клипове, пък макар и по-малки. Намерено е място и за заигравки като "караоке" режим и функция за забързване/забавяне на темпото.

Transcend T.sonic 840 (4GB) се продава за около 190 лв.
Със съдействието на Soft Communications

GSMAX T689

България е сред петдесетината държави по света, където абонатите на мобилните оператори по списък са повече от цялото население. Като извадим от потенциалните клиенти и множеството пенсионери, излиза, че доста хора си имат по повече от една SIM карта. А да носиш два телефона е доста непрактично, нали?

Ето затова от GSmax са се специализирали в направата на модели, работещи успоредно с 2 SIM-а. Такъв е и T689. Що се отнася до приемане на разговори, идеята е картите да работят едновременно, а изходящите повиквания са през която си изберете от менюто. Разликите в мобилните оператори не са от значение.

Моделът е двубандов GSM, поддържащ GPRS, което го прави сравнително евтин. Това не му пречи да дава на потребителя си усещането на смартфон със своя голям (2,6 инча) чувствителен на допир дисплей. По него се цъка с пръсти или с телескопичната писалка.

Има приложения за мейл, WAP браузър и органайзер. Мултимедийните възможности и тези за комуникация не са за подценяване. Устройството реално може да се ползва като MP3/MP4 плейър, дори и двата SIM-а да са изчезнали, защото повечето функции са активни и без мрежа.

Допълнително има 1,3 мегапикселова CMOS камера без автофокус и Bluetooth. Паметта се разширява с Micro SD - в комплекта е включена и една 256 MB-ова бонус.

За всеки случай има и резервна батерия, въпреки че основната би трябвало да издържа нормално дълго – поне пет дни. Към нея се намира и отделно зарядно със специално гнездо за извадения от телефона акумулатор, което се включва към USB порта. Идеята на телефона е последователна и като се замислиш не толкова лоша.

GSmax се продава за 360 лв.
Със съдействието на IDS

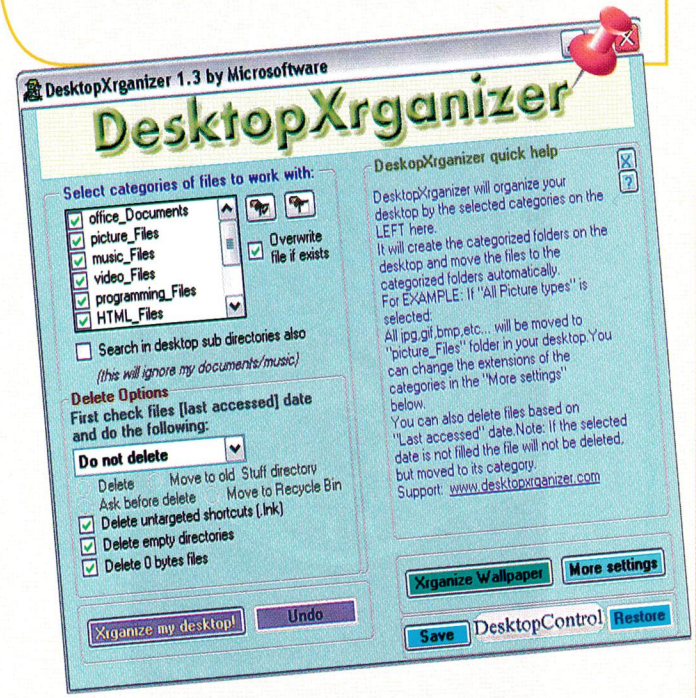
Пеню Дачев

Best Free Soft 12/2007

DesktopXrganizer

Version: 1.3
Size: 1.03MB
Site: http://www.desktopxrganizer.com/
OS: Win NT/2K/XP/2K3

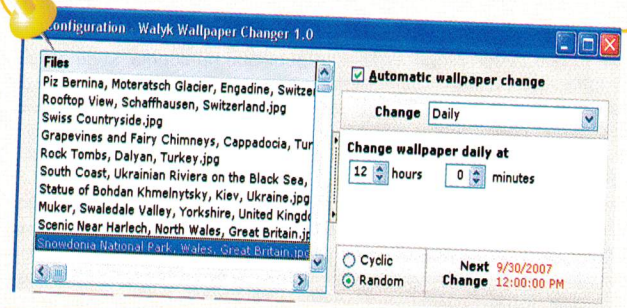
Ако работният ви плот е заклещен от файлове, иконки, шорткътове и директории и вече и вие не знаете кое какво е, за да организирате цялата тази каша или изгонвате всички потребители, оставате сами на PC-то и всявате ред (и правите семеен скандал), или изтривате всичко смело (и губите сумати неща) или пък просто качвате DesktopXrganizer (и хем таковата там, хем онаковата вътре). С помощта ѝ организирате цялата каша по десктопа за една минута в спретнато и подредено десктопче. Принципът е следният: казвате за кои файлови формати да се погрижи софтът и той за секунди свършва работа. Освен това може да почисти десктопа и по критерии, като последно записан файл, дата на създаване и подобни. Може да укажете и да не се триват, а да се преместят в определена папка. Освен това има и опция за премахване на неработещи шорткътове и празни папки, както и поне десетина неща, които не съм забелязал.



Walyk Wallpaper Changer

Version: 1.2
Size: 1.56MB
Site: http://www.walyk.com/
OS: Win 2000/XP/Vista

Досадата от десктопа ви е причинена или от много висене пред него, или от скуката, която виждате, като го гледате по десетина часа дневно. За да се освежи той, добре е да почивате по ден-два на седмица или поне да сменяте картинката му. За да автоматизирате последното, сложете тази програмка, и я настройте. Поддържаните формати са jpg, png и bmp, има опция за ризайз (в двете посоки), с порядък на слагане на избраните картинки (случайно или една след друга по реда, в който сте ги аднали), има мултиезичен интерфейс и дори може да добавя календар към работния ви плот.



MediaDoctor

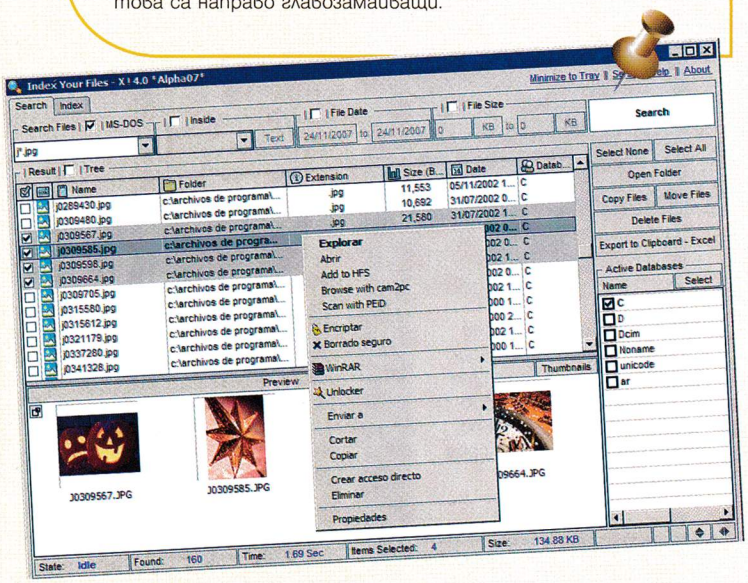
Version: 2.0
Size: 896KB
Site: http://www.mediadoctor.eu/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/2K3/Vista

MediaDoctor е готин софт за възстановяване и копиране на информация от и на всички устройства и носители, които може да си представите: флопита, хардове, CD-ROM/CD-R/W, DVD ROM/RAM, ZIP, всички видове карти за апарати и телефони (Memory Stick, CompactFlash, SmartMedia, SD, MMC) и прочие. Освен споменатото възстановяване на типове картинки или всички файлове, с нея може да маркирате и бед сектори и дори да възстановявате файлове, разделени на няколко части. Направих опит със сто двадесет и два файла на CF карта. След триене с шифт, изпразване на кофата и 2 последователни формата (бърз и нормален) MediaDoctor успя да възстанови сто и единадесет файла и то перфектно! Браво Media, браво Doctor!

Index Your Files - X !

Version: 4.0
Site: http://www.indexyourfiles.com/
OS: Win 9x/ME/NT/2K/XP/Vista

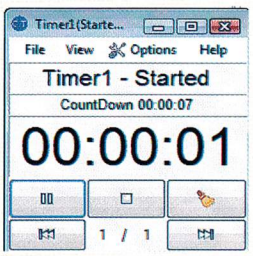
Пинизът за бързо и ефективно триене се крие до голяма степен в алгоритъма на програмата, която ползвате (затова Total Commander е по-добър от Explorer) и в подготовката за търсене. Ако имате индексирани и подредени файловете на компютъра си, диренето е песен. Точно това прави Index Your Files, както сте се сетили по името му. Интерфейсът е супер френдли и лек, бързината на работа е задоволителна, а резултатите след това са направо главозамайващи.



Compact Timer

Version: 2.2
Size: 222KB
Site: http://www.fosoft.net/compact-timer/
OS: Win XP SP2/2003/Vista

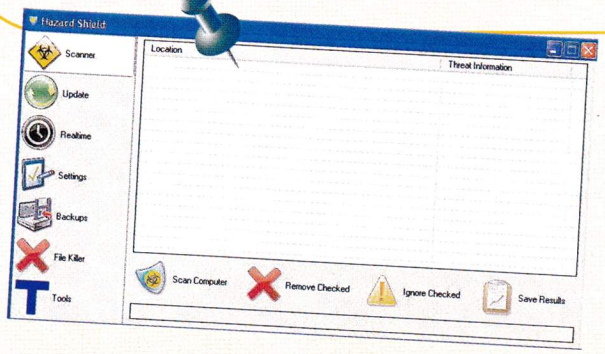
Винаги (преди Vista, която смятам да кача след сървис пак две) ми е липсвал часовник и таймер на работния плот. Това приложение предлага точно пет такива, от които да си изберете на вид и цвят. Разбира се, предлагат се много настройки за аларми (с напомнящо съобщение и/или звук), както и извикване на външна програма или просто премигване. Лек, лесен и супер готин софт, пуснат под GNU/GPL лицензa (демек свобо-



Hazard Shield

Version: 1.6.0.0
Size: 356KB
Site: http://www.orbitech.org/
OS: Windows XP/Vista

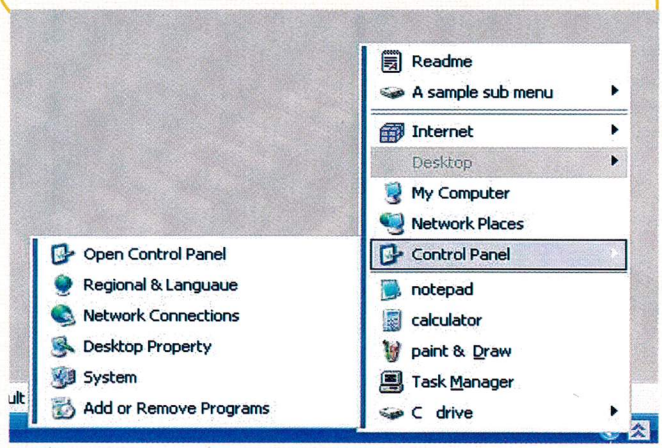
За да не ви накацат разни компютърни болести, червеи и други гадини, добре е да имате инсталирани firewall и антивирусен пакет на PC-то. Но и комбинацията от най-добрите такива не ви дава стопроцентова гаранция. За това не е лошо да ползвате и трети софт за сканиране и лекуване на буболечки. Добре е да теглите SpyBot Search and Destroy с новите бази данни (www.safer-networking.org), както един път месечно да пускате и Hazard Shield. Те сканират и премахват де-що вредни или подозрителни програмки, кукита, дайлъри и подобни. Готина е и функцията за предпазване от такива, която не дава те да се настанят на машината ви.



Tray Launcher

Version: 1.85
Size: 124KB
Site: http://software.chao.googlepages.com/
OS: Win 98/ME/2K/XP/2K3

Ако често ползвате доста и различни програми, и ви е писнало от кликане по техните шорткътове (виж и DesktopXrganizer от този брой), явно е дошло време да пробвате и Tray Launcher. Той с ваша помощ прави връзка с това, което пускате най-често само на един клик (или на един бърз клавиш). Поддържат се скинове, много настройки, ред за пускане на приложения (Run), неограничен брой неща в менюто, многоезичен интерфейс, малък е и не ползва системни ресурси.



ЦЕЛИ ИГРИ

Diamondman

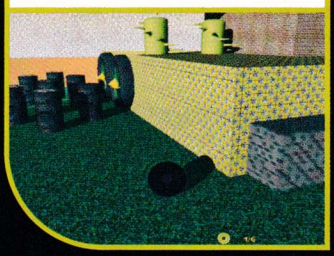
Приятна логическа игра с елементи на аркада, която не е лъжица за всяка уста. Доста дългичка е, със забавни задачи и симпатична графика.

Marble Arena

Прекарайте постоянно търкалящото се топче през най-различни препятствия, овладейте законите на физиката, преборете се с другите подобни на вас противници и играйте онлайн.

Celestial Sphere

Още една добра логическа игра, в която главната роля се изпълнява от поредната кръгла топка. По-скоро планета, пленена в специална, магическа сфера. Помогнете й да се измъкне!



Gladiator Death Match

Ако обичате да се млатите в арени като съвременни гладиатори, това е играта за вас. Недостатък е, че не предлага мултиплейър режим, обаче соловите мисии са достатъчно яки.

Combatant Area

Качете се на своя танк и се опитайте да защитите базата си, колкото се може по-дълго. Очаквайте 40 нива и много, много екшън.

CrimeLife 2

Сносен римейк на Grand Theft Auto. Недостатъците в него не са малко, но 3D графиката и разнообразният геймплей ще ви задържат за няколко часа пред монитора.

ЕКИПЪТ

Автори

Александър Бойчев
Асен Георгиев
Борис Цветков
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Димитър Кунов
Иван Дончев
Ивелин Г. Иванов
Иво Цеков
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Петър Стоянов
Пламен Димитров
Свилен Енев
Стефан Хаджиев
Стоян Спахиев

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Десислава Чаворска
Пеню Дачев

Реклама и маркетинг

Велчо Стефанов
Олга Вълчева
Петър Табов

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел: (02) 9863819, 9861493
reklama@pcmania.bg

Адрес на редакцията

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел: (02) 9874719
redakcia@pcmania.bg

Интернет от

Headoff G. I.
www.headoff.biz

Печат

ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
ДИГИТРОЗ И СИЕ 032/ 630-642

2142™ BATTLEFIELD DELUXE EDITION

16+ www.pegi.info

PC DVD ROM

ВИЖТЕ ВАШИТЕ ПОСТИЖЕНИЯ И РАНК НА WWW.BATTLEFIELD.EA.COM

© 2007 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield 2142 е търговска марка на EA Digital Illusions CE AB. Всички права запазени. Electronic Arts, EA и логото на EA са търговски марки или запазени търговски марки на Electronic Arts Inc. В Съединените Щати и/или други държави. GameSpy и дизайна на "Powered by GameSpy" са търговски марки на GameSpy Industries, Inc. Всички права запазени. Всички останали търговски марки са собственост на съответните им притежатели.

BATTLEFIELD 2142™ DELUXE EDITION ВКЛЮЧВА
BATTLEFIELD 2142™, BATTLEFIELD 2142™: NORTHERN STRIKE BOOSTER PACK И НОВА КАРТА HIGHWAY TAMPA

ПУЛСАР DICE EA

PULSAR GAMES

СПЕЦИАЛИЗИРАНИ МАГАЗИНИ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ

СОФИЯ бул. "Цар Борис III" 21 • ул. "Екзарх Йосиф" 51 • Мултиплекс (подлеза на НДК) • ж.к.Младост 2, магазин ХИТ • ж.к.Люлин, магазин ХИТ
Mall of Sofia, ет.2 • Sky City Centre, ул."Коста Лулчев" 52 • City Center Sofia, ет.2, бул."Арсеналски" 2
ПЛОВДИВ ул. "Загреб" 2 • **ВАРНА** ул. "Райко Жинзифов" 14 • **БУРГАС** ул. "Дунав" 13

www.pulsar.bg

МЕЛОДИИ

ВИДЕО			ПОЛИ	РЕАЛ
211756	ЪПСУРТ	ВТОРА ЦЕДКА	683601	722865
	ЪПСУРТ НОВО!	ЗВЕЗДА	683602	722866
	50 CENT	CANDY SHOP	683603	722867
	AKON FEAT. EMINEM	SMACK THAT	683604	722868
	AKON FEAT. SNOOPDOG	I WANNA LOVE YOU	683605	722869
	AVRIL LAVIGNE НОВО!	GIRLFRIEND	683606	722870
	BEYONCE & SHAKIRA	BEAUTIFUL LIAR	683607	722871
	BEYONCE feat JAY Z НОВО!	UPGRADE	683608	722872
	HOLLY DOLLY ХИТ!	DOLLY SONG	683609	722873
	JENNIFER LOPEZ НОВО!	QUE HICISTE	683610	722874
	MASSARI ХИТ!	REAL LOVE	683611	722875
	NELLY FURTADO	SAY IT RIGH	683612	722876
	NELLY FURTADO	ALL GOOD THINGS	683613	722877
	RIHANNA НОВО!	UMBRELLA	683614	722878
	SHARAM	PARTY ALL THE TIME	683615	722879
211757	АЗИС И ДЕСИ	КАЗВАШ, ЧЕ МЕ ОБИЧАШ	464309	722880
211758	DJ ДАМЯН	РЪЦА ПРЪЦА	464310	722881
211759	БОРИС ДАЛИ	ПИЯН	464311	722882
	БОРИС ДАЛИ	ПЪЖЕШ	464312	722883
211760	ГАЛЕНА & БОРИС ДАЛИ	НАМЕРИХ ТЕ	464313	722884
211761	ГЕРГАНА НОВО!	UNA PASION	464314	722885
211762	ИВАНА НОВО!	РЕЗЕРВЕ	464315	722886
211763	МАЛИНА И АЗИС	ЧЕРНИТЕ ОЧИ	464316	722887
211764	ПРЕСЛАВА	КОГАТО СЪМНЕ	464317	722888
211765	ПРЕСЛАВА	ЛЪЖА Е	464318	722889
	ПРЕСЛАВА	НИЩО ДРУГО	464319	722890
211766	СОФИ И УСТАТА НОВО!	ДИВА ЛЮБОВ	464320	722891
211767	СОФИ И УСТАТА	БУРЯ В СЪРЦЕТО МИ	464321	722892
211768	СОФИ И УСТАТА ХИТ!	МОЙ СИ ДЯВОЛЕ	464322	722893

COVER

SMS на номер 1710

ПОРЪЧВАШ 1
ПОЛУЧАВАШ 3

обади се от стационарен телефон

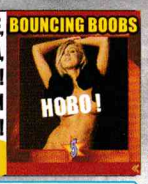
09004 1710

Ордите на тъмнината заплашват човечеството! Дали хората ще успеят да издържат на напора зависи само от теб ...

211794 Sony Ericsson, Nokia, Siemens, Samsung, Alcatel, Motorola, NEC, Sagem, Sharp

НАПРЕЖЕНИЕ, ВЪЛНУВАЩА ЕРОТИКА, ДЖАКПОТ. РАЗБИЙ ГИ! ГРАБНИ СЕКСИ МАЦКИТЕ! ТВОИ СА!

211795



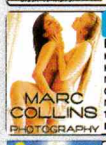
JAVA ИГРИ

Ако си маниак – и си падаш по игри от рода на Star Craft, това е твоята игра!

211774 Sony Ericsson, Nokia, Samsung, LG, Siemens, Motorola, Sagem, Sharp

211775 Карпов X3D Chess е идеалната игра за хората обичащи шаха.

211776 МОЖЕ ДА СВАЛИТЕ 10 ГОРЕЩИ БЛОНДИНКИ,КОИТО ЩЕ ПОДСЛАДЯТ ТВОЙТЕ ЛЮБОВНИ НОЩИ!



211778 Бъди там, когато най-добрите приятелки откриват за пръв път своите тела и забравят за всичко около тях.

211779 Планът на града е внушителен. Ако си велик воин и строител ще успееш.Слава и пълен сандък с пари ще е твоята награда!

211780 Пази се от Черните монаси ... Строй, воювай и нападай ... Друг изход няма!

211781 Добре познатата игра от компютрите Worms.

211782 МОМИЧЕТА ХАРЕСВАТ МОМИЧЕТА И НЕ СЕ СТРАХУВАТ ДА ЗАСТАНАТ ПРЕД КАМЕРА. ЩЕ ВИДИТЕ ГОРЕЩИ ЕРОТИЧНИ ФАНТАЗИИ !!!

211783 Гърците се готвят да завземат Троя. Поведи тази битка и стани герой. БЕЗСМЪРТИЕТО Е ТВОЕ!

211784 Стартирай своята кариера в най-привлекателния бизнес на света! Режисирай своя собствена порно продукция!

211785 Всички ще ти завиждат, за това което имаш! Организирай много партита и се наслаждавай на секси мацки!!!

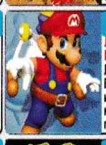
211786 Влез в ледената кула, за да спасиш магическия жезъл. Бъди внимателен - Дяволът е навсякъде!!!

211787 ТЕ СА ЛЕДИ И МНОГО ЛЮБОПИТНИ ЗА ТЯХНОТО ПЪРВО ЕРОТИЧНО ПРЕКЛЮЧЕНИЕ. БЪДИ ДЖЕНТЪЛМЕН И ТЕ ЩЕ РАЗКРИЯТ СВОИТЕ ТАЙНИ ...

211788 Еоп е едно малко любопитно дракончо, което ще бъде изправено пред много нови опасности, но това няма да го спре! Хайде да се забавляваме!

211789 За всички, които очакват да видят нещо повече ... Магията ще те завладее!!!

211790 Супер яка игра напомняща на Легендарният МАРИО! За тези, които искат и могат нещо повече!



211791 Легендарният Марио! Любим на всички. Всичко е като при истинския, събира монети, пуска се по тръби.

211792 Ти си джентълмен. Каниш я на вечеря отваряш вратата, довършваш стола Време е за твоята награда ... :))

211793 Най-смелата маймунка на света скача от лиана на лиана през гъстата и опасна джунгла, за да спаси своите малки бебоци.

КАК ДА ПОРЪЧАМ?

121036 121037 121038 121039 121040 121041

121042 121043 121044 121045 121046 121047

121048 121049 121050 121051 121052 121053

121054 121055 121056 121057 121058 121059

121060 121061 121062 121063 121064 121065

121066 121067 121068 121069 121070 121071

121072 121073 121074 121075 121076 121077

121078 121079 121080 121081 121082 121083

ВИДЕО

211769 ХИПОПОТАМ

211770 РАЗБИВАНЕ

211771 ПОД ДУША

211772 ИЗГЛЕЖ

211773 ЕВА

JAVA ИГРИ

211796 НЕУСТОИМАТА ПАРИС СЕГА Е ПРЕД ВАС БЕЗ ЦЕНЗУРА!!!

211797 Предизвикателство за всеки любител на ШАХА. Добави още едно супер удоволствие към деня си.

211798 Изпробвай бързината на пръстите си и отключвай картинките със секси мацки.

211799 Подготви се за голяма битка с всичко и всеки!

211800 Прасчо от Townsmen серията се завръща! Стартирайте в най-необиновената и луда игра специално за вас на БЪЛГАРСКИ ЕЗИК.

211801 Искаш ли да научиш техниките за правене на секс в автомобил;-) Това е тъкмо за теб.

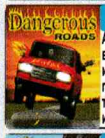
WAP. GSMZABAVA. COM

211802 Детската ти мечта вече е реалност! Управляваш сложната мрежа от влакови композиции ...

211803 Играй на едноръкия бандит и виж какво ще ти донесе ДЖАКПОТА! :))

211804 Опитай атмосферата на Испанската Примера Дивизион!

211805 Най-големия хит в Европа излязъл специално за Световното по футбол! Ще се побъркаш от смях ;-)



211806 Ако обичаш високи скорости и опасни приключения - това е твоята игра!!!

211807 Още една Кама Сутра за мобилен телефон! Може да намериш нещо и за теб.

211808 Най-добрата java игра ! Няма ли да я пробваш?

211809 Танковете ще прегазят всичко по пътя си ... Води ги към победа!

211810 НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК стани велик магьосник с най-мощните магии и заклинания на света

211811 Космически войни! Много добра стратегия. Пробвай!

211812 Играта много наподобява на познатата на всички игра Mortal Kombat

211813 Света е потънал в тъмнина! Задачата ти е да го спасиш и върнеш светлината!!!

ЗВУЦИ И ЛАФОВЕ

722894	Бебе	Yoda- Message from the dark side	722909
722895	НИГ ТАГ	Хей секси, вдигни си телефона	722910
722896	Оргазъм	Ей сладур, телефонът ти звъни	722911
722897	Весела муха	Колега, бихте ли го вдигнали ?	722912
722898	Яки барабани	Имате ново съобщение ере	722913
722899	Разстройство	Айде бе,мацка, вдигни го !	722914
722900	Къде е батко?	Аз съм твоя телефон хит!	722915
722901	Баба псува ЯКО	Говори Бай Брадър хит!	722916
722902	Ставай слънчице	Полицейска сирена	722917
722903	Флинстон на Виагра	Къде си бе, играч ?	722918
722904	Напушено циганче :)))	Ало,ало, ало мило	722919
722905	Кажи баба "Thank you"	I love you, baby !	722920
722906	Къде си бе, ПУСТИНЯК?	Флинстон	722921
722907	Кво става бе , глупаци?	Бай Тошо	722922
722908	Темонужкеее, ела дай ...	Гном	722923

Изпрати SMS на номер 1710 (без 088 и 089). В SMS-а напиши кода на избрания продукт и добави индекса на GSM-а ти: Пример: 12345 N

Индекси на GSM-и: N - Nokia, S - Siemens, G - Samsung, E - Sony Ericsson, M - Motorola, A - Alcatel, E - Други

КАК ДА ПОРЪЧАМ ПРЕЗ СТАЦИОНАРЕН /БТК/ ТЕЛЕФОН? Обади се на номер 09004 1710 и следвай внимателно менюто. За да ползваш автоматизираната система, е необходим телефонен апарат с тонално набиране.

* ВАЖНО! За получаване на поръчаните от теб продукти е необходимо да имаш активиран WAP. За да провериш дали можеш да поръчаш даден продукт за твоя GSM, зареди WAP портал WAP.GSMZABAVA.COM. Там ще намериш и БЕЗПЛАТНИ демо продукти. Всяка поръчка се осъществява с изпращането на 2 sms-а. Цената на един sms е 2,40 лева с ДДС. Поръчване на продукт чрез 090041710 струва 1,80 лв. с ДДС на минута. Промоцията е валидна за полифонични мелодии, цветни картинки, java игри, видео и реални звуци. При проблеми и въпроси wap.gsmzabava.com/help, e-mail: support@gsmzabava.com или на телефон: 089 8650627.